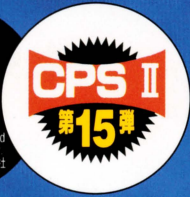
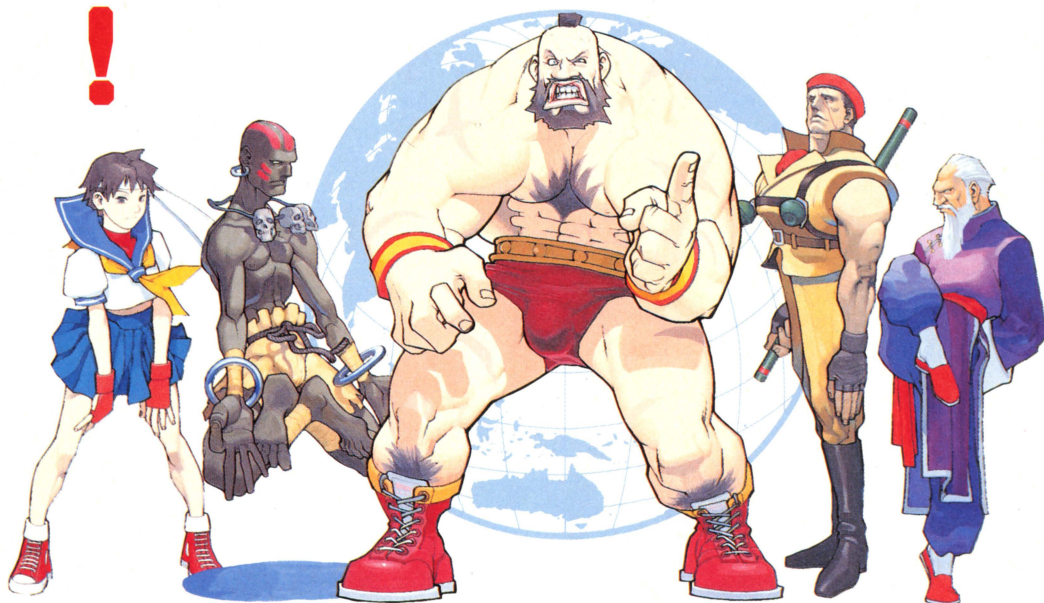
春の新作ラッシュ！ 全33タイトル一挙紹介!!
SOFTBANK MOOK
SOFT BANK
1996年5月1日発行(毎月1回1日発行)
アーケードゲーム
マガジン
Magazine
5. 1996
創刊7号
定価490YEN
特報&続報！満載!!
エースドライバー ビクトリーラップ
バーチャファイター3
プロップサイクル ゼビウス3D/G バーチャファイターキッズ
ソニック・ザ・ファイターズ(仮) LAST BRONX東京番外地
ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝 デッドオアアライブ ほか
特別付録
ナムコ「エースドライバー ビクトリーラップ」特製ポスター
パーフェクトガイド
ソウルエッジ
タイムクライシス
電脳戦機バーチャロン
バトルガレッガ
ストリートファイターZERO2
マンクスTT
D&D～シャドー オーバー ミスタラ
スカルファング
ファイティングバイパーズ
© 1994,1995,1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

新たなる原点(ZERO)――
君の闘いを変える！

格闘ゲームの正統進化。
闘(や)るなら基本、極(き)めるなら王道。

●スーパーコンボの究極進化システム
<オリジナルコンボシステム>搭載！

●新キャラクタ追加でプレイヤー総勢18人の
壮絶バトルが今ここに！

●洗練されたゲームシステムでオリジナル
戦略を徹底追求！

画面は開発中のものです。

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

<カプコンソフト情報> 大阪(06) 946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

アーケードゲーム Magazine

創刊7号 5月号・1996

CONTENTS

攻略のすべてをまとめてお届けする!

パーフェクトガイド

ホットな新作情報をキャッチ・アップ! P44

NEW RELEASE SCRAMBLE

神凰拳　NEOドリフトアウト　スラムダンク2　アクウギャレット　戦国ブレード　E雀ハイスクール　ストームブレード　カルトネーム　パズル ピヨピヨ　マジカルドロップ2

特別企画満載!!

表紙/エースドライバービクトリーラップ(ナムコ)　アートディレクション/ミニマム

1996 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます

STAFF

編集長/川口洋司　副編集長/福田信之
編集/三枝昭太　岸田ホネ夫　秋山ぞんび
編集アシスタント/田所妙子　田谷淳一　工藤　剛
編集協力/渋谷哲也　北村孝和　四家秀一　田中伸也　斎藤中雄(KALPA)　佐脇浩章　松本幸彦　吉田義明　松田耕作(フィードフォワードファクトリー)　市川和久　倉持征木(プロスペック)　稲元徹也(ターニングポインツ)　松崎雄一郎　作山哲広　折原光治　マサ　櫛田理子　河上英人　小里浩一　鈴木敦子　吉村勇子　高橋実弥子　本澤　徹　佐伯憲司　岩片　翼　しらさき凱　宍戸晃男　飯田REI　篠田　聡　平田尚武　平木靖之　加島　綾　猪又哲也　小林　仁　秋山靖成
レイアウト/ミニマム　Aria Zed　ゆみハウス　エイジア　中沢　学　渡辺　縁　湯川安芸子　竹内雄二
フォトグラフ/鬼頭栄次　大屋哲男　郡川正次　大金　彰　佐々塚啓介
イラスト/八重樫彩蔵　古怒田武史　渡邊有希子
校正/フィールドアップ
写植/広英社　風芽　トライアート
印刷/凸版印刷株式会社

好評発売中!

巻頭特集!
ザ・キング・オブ ファイターズ '95

特報!
GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT
パンツァードラグーン ツヴァイ
ダライアスII

COMING SOON SOFT
ドラゴンフォース/スナッチャー
ビクトリーゴール'96/3×3EYES～吸精公主～S/同級生～if

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE
ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
セガラリー・チャンピオンシップ
モータルコンバットII

バーチャファイター3
全角度からQ&A分析

特別付録
SEGASATURN HOT INFORMATION
セガ・オフィシャル!
春のサターン最新カタログ

お近くの書店・コンビニ・東急線駅売店でお求めください
ソフトバンク株式会社/出版事業部 SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8100

ACE DRIVER VICTORY LAP™

エースドライバー ビクトリーラップ

- ナムコ
- 稼働中
- 3Dポリゴンレース
- システム22

近未来レースシミュレーションを体験せよ!

待ちに待った「エースドライバー」の第2弾「ビクトリーラップ」がついに登場。前作より大きくパワーアップしているので、前作のファンだった人はもちろん、前作をプレイしたことのない人も、きっと満足できるはず。このゲームのウリは3コースをとおしてポイントを競うチャンピオンシップポイントモード。これで本物のレースさながらに総合ポイントを競い、真の実力者を決めるのだ。

ハイスピードコースであるセロウバレイサーキット。バンクがあるので走りやすい。

キャピタルシティサーキット。あらゆるコーナーで減速が必要なテクニカルサーキットだ。

特別企画!ナムコオリジナルCGを大公開!!

いつもクオリティの高いグラフィックを見せてくれるナムコが、今回は「エースドライバー ビクトリーラップ」のイメージCGを大公開!　どれも気合の入った超リアルなものばかりなので、誌面に穴が空くまで見てほしい。レースゲームにこだわり続けるナムコスピリットが感じられるはず。

描かれたシーンは、ピット内(?)でのマシンテストの様子や、高熱で赤色化したブレーキパッドなど、どれも通好みなものばかり。こうした細かなイメージから、「エースドライバー」の緻密な世界観をうかがい知ることができるね。

トンネル内を疾走するマシン。ぐんぐん加速している様子が伝わってくる。

© NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

前作と同じレースクラス選択方式

プレイヤーの技量にあわせて細かく設定されたレースクラスも、このゲームの特徴の1つ。このレースクラス間での大きな差は、その最高速度にある。当然、エキスパートプロクラスがいちばん速く、それだけ操作は難しくなる。ビギナークラスではノーブレーキでラクラク曲がりきれたコーナーが、アウトまで膨らんでしまうこともしばしば。完走狙いならＡＴでビギナークラスをプレイすることをおススメするが、ビクトリーラップで熱くなるなら、６速ＭＴのエキスパートプロでプレイしてみてはどうかな。激しいシフトチェンジでプロドライバー気分が味わえるはずだ。ライン取りが非常に重要なゲームなので、アウトインアウトといった基本的なドライブテクニックを総動員してプレイするといいだろう。マシンのシビアな挙動がたまらないぞ。

ドライバー視点。コクピットで視界がさえぎられるので意外とテクニックが要求される。

ビクトリーラップのここがイイ!!

未来的な背景、斬新なマシンデザイン。と、スパルタンなイメージが随所に表れているこのゲーム。もちろんBGMも、そうしたビジュアルにハマっている。「リッジ」シリーズを出すまでもなく、サウンドには定評のあるナムコ。今回も、そのセンスのよさには脱帽だ。デラックスタイプの筐体でプレイすれば、その迫力あるサウンドをステレオで聞くことができるぞ。また、一度体験してもらいたいのがホイルスピン。アクセルをベタ踏みにした状態でスタートさせると簡単に(？)ホイルスピンさせることができる。このあたりは、あの伝説の「ウイニングラン」を彷彿とさせてくれる。こうしたストイックな味付けは、レースゲームファンにはたまらないはず。普段、車モノはやらない人でも、大勢の仲間と通信対戦で競争すれば、盛り上がることうけあいだ。

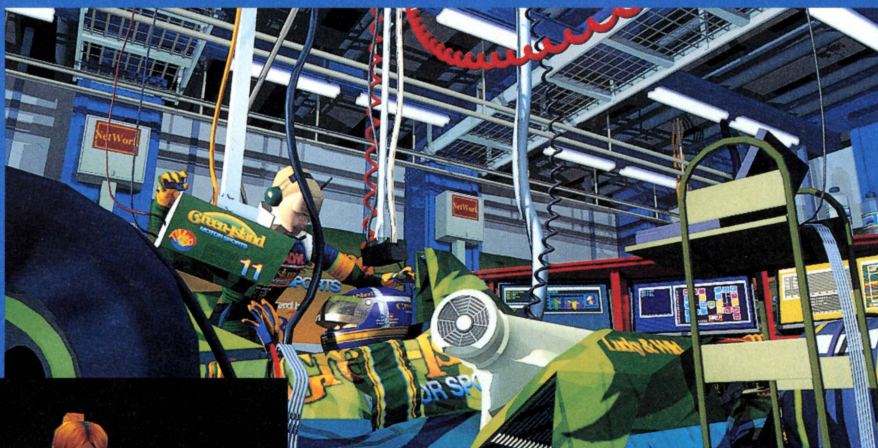
スタート直後の大渋滞。一気に前に出ようとせずに、１台ずつ確実にパスしていこう。

敵車とのバトル。接触するとスピードダウンして、大きなタイムロスになるので慎重に。

スピードがのる直線。スピードメーターはなんと344km/hを表示。エンジンにはまだ余裕が。

右の急カーブでスリップに入る。コーナーでの抜きつ抜かれつを存分に楽しんでほしい。

フロントノーズを突っ込んでインを守れ！　パスしたらすぐに相手にかぶせてやろう。

コーナーを立ち上がるマシン。このレースのメインスポンサーはナムコなのかな？

レースクイーンのお姉さんを従えての3ショット。プロレーサーっていい商売だなー

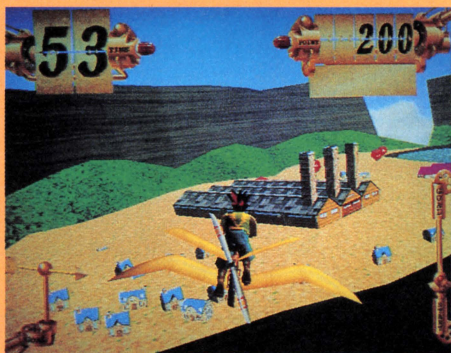
PROPCYCLE™

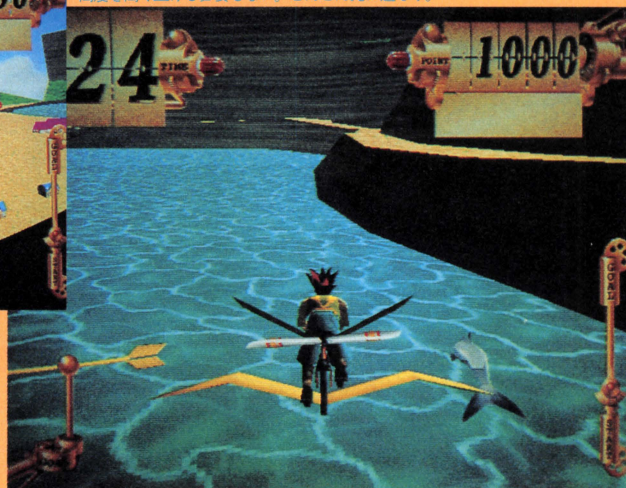
●ナムコ
●登場時期未定
●人力飛行機ゲーム
●システム・スーパー22

プロップサイクル

人力飛行機がテーマという一風変わったゲームが、この「プロップサイクル」だ。自転車のペダルをこぐように、筐体のペダルをこいで進むというのが特徴的。シンプルなゲーム内容だが、全身を使ってプレイするので、今までのゲームにはない壮快感があるぞ。また、前方からプレイヤーに風を送る風体感装置も付いているので、空中散歩の雰囲気も満点。

自分の足がエンジン代わりの人力飛行機ゲーム

制限時間内であれば、自由に空中散歩を楽しめるこのゲーム。基本ルールもいたって簡単。しかし、ただ早く進めばいいというものではなく、決められた得点を獲得してクリアしなければならないのがミソ。得点は空に浮いている風船？を割ると加算されるぞ。人力飛行機の操作は簡単だけど、変化に富む地形や、風向きなど、考えるべき要素がいっぱいあるので、とても奥が深いゲームだ。

画面上部に残り時間、獲得した得点が表示されている。左下には風を読むのに必要な計器、風速計があるぞ。

障害物に接触するとタイムロスになってしまうので、このような水の上は大歓迎。高度を高く上げる必要もない。どんどん先に進もう。

機首が下を向きすぎないように。このままいくと地面に衝突してしまうぞ。ペダルをこいで推力を上げ、早く上昇しよう。

画面右奥に30点の風船が接近。急な方向転換はできないため、今から風船の正面に入るように操作しよう。残りタイムはまだ29秒もあるので余裕はあるね。

風船が下にある。舵を下げて急降下だ！　風船を割ったらすぐに上昇しよう。

高度を上げて、砂山を越えよう。アクセルワークならぬペダルワークが要求される。

砂漠を飛行中。視界はひらけているが、風船はどこに隠れているか分からないので周りには注意を払おう。地形に隠されている風船ほど得点は高いのだ。

Ⓒ NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ※写真は開発中のものです。

TOKYO WARS™

トーキョーウォーズ

●ナムコ●登場時期未定●3D対戦シューティング●システム・スーパー22

うしろに敵の戦車を発見した。ハンドルを切りながら後退して素早く応戦しよう。

ダメージを受けると、このように画面にヒビが入っていく。いかにもヤバそうな雰囲気だね。

この「トーキョーウォーズ」は、まったく新しい形の多人数プレイが楽しめるナムコの意欲作だ。

ゲーム内容は緑軍と白軍、2つのチームに分かれての戦車を使ったバトルゲーム。美しいテクスチャーが張りこまれたリアルな市街地を、高機動戦車に乗って暴れまくるのだ！ 各チームにはそれぞれ戦車の数が設定されているので、たとえミスをしても、残機がなくなるまでは何度も参戦可能だ。戦車はハンドルと前進・後退を受けもつ2つのペダルで操作する。

残機を惜しげもなく使う突撃部隊や物陰に隠れて相手を狙うスナイパー部隊など、自分たちのオリジナルフォーメーションを決めて戦うと燃えるぞ。

ハンドルに付いているボタンを押して攻撃だ！

敵に囲まれた。ここは玉砕覚悟で一両を集中して攻撃しよう。

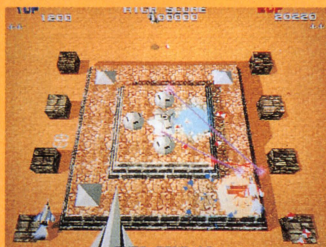
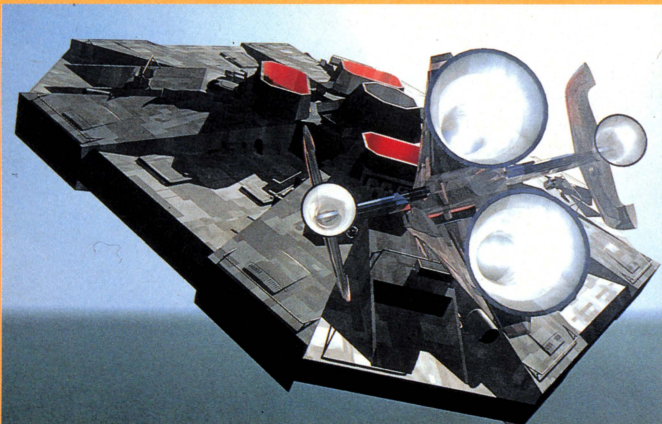
XEVIOUS 3D/G

●ナムコ●登場時期未定●3Dポリゴンシューティング●システム11

ＡＯＵショーで好評を博した「ゼビウス３Ｄ／Ｇ」。その名のとおりあの「ゼビウス」の続編が３Ｄグラフィックをひっさげて登場するぞ。「ゼビウス」は「ナムコクラシックコレクション VOL.1」などにも登場しているナムコの代表作。

ゲーム内容は、新兵器を装備してさらに強力になったソルバルウを駆使してのシューティングゲームとなっている。

「鉄拳２」や「ソウルエッジ」とと同じ基板のシステム11を使用しているためグラフィックは申し分ない。写真を見ても分かるように、大いに期待がもてそうだぞ。

２人同時プレイができ、しかも縦スクロールなのに横画面と、システムも斬新だ。全７面のなかには初代「ゼビウス」にはない宇宙空間での戦闘も用意されている。

プレイ中は、多彩なカメラワークで激しい戦闘が映し出される。ポリゴンならではの演出だ。

DUNK MANIA

ダンクマニア

●ナムコ●登場時期未定●スポーツ●システム11

この頃は、ＮＢＡのスーパープレイヤーや試合の結果などをテレビでチェックすることができるようになって、ファンの熱気もますますヒートアップしているバスケットボール。ナムコから、これまたシステム11を使用した３Ｄポリゴンのバスケットボールゲームが登場する。２対２の合計４人まで同時にプレイできるので、たくさん仲間がいる時には、とくにおすすめのゲームといえるだろう。もちろん、バスケファンにはたまらない連携プレイなども盛り込まれているし、カメラアングルが変化するリプレイゴールシーンのカッコよさは必見だ。まるで試合中継を見ているかのような臨場感だぞ！

３ポイントシュート！ 入るか、外れるか、ドキドキの瞬間だ。本物のバスケ同様、リバウンドの体勢もととのえておこう！

「さあ、こっちにパスだ！」というセリフが聞こえてきそうな場面。友達と連携プレイだ！

ディフェンスを軽くかわしてからのダンクシュート。

セガAM2研SPECIAL

詳報!!

Virtua Fighter 3

AM R&D DEPT. #2

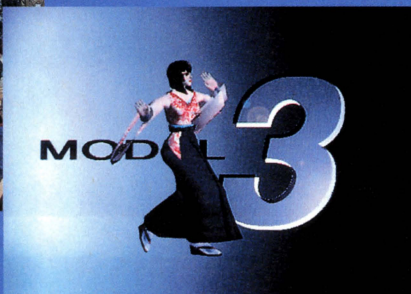
AOUショーで公開されたデモを分析!

多くのファンが待ち望んでいた「バーチャファイター3」のデモがAOUショーで公開されたのは前号の速報でお伝えしたとおり。いったいVF3はどんなゲームになるのか?今回は、ショーのデモを分析するとともに、セガAM2研の鈴木部長のインタビューを紹介。3への思いをはせるのだ。

●セガ●今夏(?)登場予定●3D格闘アクション●MODEL3基板

AOUショーで一般公開

2月21、22日のAOUショーで、実際の基板から出されたVF3のデモが流された。モニターの前は常時黒山の人だかりができていたぞ。

ショーでは新CGボード"モデル3"もお披露目。これなくしてはVF3は語れない。

最強CGボード"モデル3"スペック

◆グラフィック表示能力
ジオメトリ演算:100万ポリゴン/秒
レンダリング演算:6,000万ピクセル/秒
1,600万色フルカラーテクスチャーマッピング
トライリニア補間マイクロテクスチャー機能

◆光源計算
エッジ・アンチエリアシング&
マルチレイヤードアンチエリアシング
Z-BUFFER
ハイ・スペキュラー付きグローシェーディング
フィックスシェーディング/フラットシェーディング

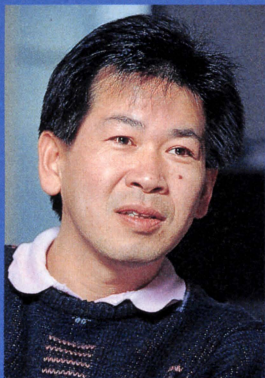
◆光源処理
平行光源/4スポットライト
ポイントライト

◆その他
メインCPU:Power PC 603e
解像度:496×384〜640〜480

◆特殊効果
ゾーンフォグ
32段階半透明機能

◆サウンド部分
CPU:68 EC 000
サンプリングレート:44.1KHz
SCSP×2
MIDIインターフェイス
16bit 64ボイス4チャンネル

緊急インタビュー

以前より'96年のメインの仕事はVF3と話す鈴木裕氏。本誌はショーでの発表後の2月22日、緊急インタビューを行った。

VFシリーズの生みの親である鈴木氏。初公開された3についてお伺いした。

セガAM2研
鈴木 裕氏

──VF3のデモが初めて公開されましたが、その位置付けはどういったものだったんでしょうか。

鈴木●VF2が出てからだいぶたっていますし、みなさんにお待たせしていますから、このへんで期待感を高めてもらいたいと思いまして、今回のショーのデモを展示しました。そういう意味では、当初の目的は達成できたと思います。

──●VF3のゲーム画面は、ああいった感じのものと考えていいんでしょうか?

鈴木●そうですね。ただ、VF3自体の作業はまだまだこれからですし、ショーで使ったモデル3基板もまだプロトタイプのものですから、実際の製品になったら、グラフィックはまだまだ格段にパワーアップすると思っていて下さい。そういう意味では、あのデモを指してVF3のすべてと思わないでほしいですね。

──キャラの表情の変化がすごくリアルだったんですが、その辺のご解説をお願いしたいのですが。

鈴木●VF3では、目の眼球もVF2のように単にテクスチャーを貼ったものではなく、ポリゴンでモデリングしてコントロールしているので、細かく動かせるわけです。あと、ジェフリーが筋肉を動かすシーンも、CG技術で言うところの"3Dモーフィング"を応用しているんです。

──デュラルや葵もCG技術を駆使したキャラですよね。

鈴木●デュラルは反射の計算ですね。みなさんが思っているCGというもののイメージに一番近いものになっていると思います。技術的にいうと、やはり葵の振り袖が

デモに登場した6キャラを徹底チェック!!

梅小路葵 AOI UMENOKOHJI

NEW COMER

前号でも紹介したVF3の新キャラクターの1人、梅小路葵。今回はデモ画面もあわせて紹介。3を代表するキャラになりそうだ。

流派は合気柔術！

葵の流派は日本古流柔術の一派にその起源を持つ“合気柔術”だった。間接技や当て身技で華麗に相手を制するぞ。

モーションキャプチャーを使った日舞

葵が踊っていた日本舞踊はデモ用のものだが、それは実際の踊りをモーションキャプチャーで取り込んだものなのだ。

1,600万色フルカラーテクスチャーの威力

モデル3の威力を見せる1,600万色フルカラーテクスチャー。葵の着物の柄は特にその見せどころといえるだろう。

一番難しいんです。振り袖のような薄い生地が、腕の動きに合わせて自然に動くということはかなり大変なことなんですよ。これは、単にモデル3の性能だけでなく、プログラマーの力によってできたと言えますね。

──今回はデモのみでしたが、VF3は今後はどういった展開をされるんでしょうか。

鈴木●僕はVF2の頃から映画みたいにしたいと常々思ってますから、まぶたや眉などの動きを、ちゃんとコントロールして、しゃべった時には本当にしゃべっているように口を動かしたいんです。だから、今回お見せしたデモは、本当にそのデモンストレーションにすぎないんです。これから先はもっとすごくなると思っていてほしいですね。VF3が完成したら、あのデモは「3はあんなものじゃなかったね」と言わせるほど、超越したものに絶対なりますので、もうしばらく待っていて下さい。

──期待しています。

当日は今回紹介しているAM2研の3作品の各チームリーダーにお話を伺った。

これから先VF3はもっとすごくなりますよ

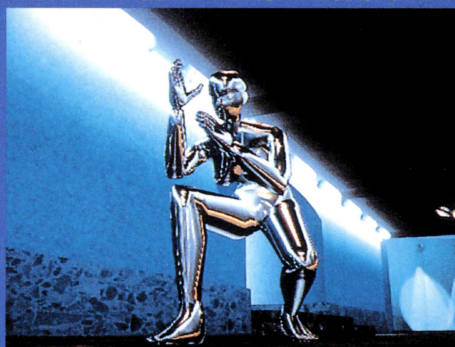
進化し続けるVFのキャラクター達

DURAL デュラル

これまでのポリゴン(多面体)というイメージをガラリと変えて、まさにCGといえるデュラル。この不思議な物体は3でもボスか?

モデル3の力を見せつけるモデリング

ワークステーション上でモデリングされたCGのようなデュラル。しかし、すべてモデル3上のみで動かしている。

光源処理もリアルタイムで行われる

不思議なステージでファイティングポーズをとるデュラル。光の映り込みはすべてリアルタイムで計算されているのだ。

なめらかかつ不思議な重量感を表現

見かけとは裏腹にゆったりとした不思議な動きのサマーソルトキック。このゆっくりした動きで表現するのがかえって難しいとか。

JACKY BRYANT ジャッキー・ブライアント

なぜかやられ役が多かったジャッキーだが、皮ジャン仕様で技を披露(こっちが1Pカラーか?)。光の当たり方か? 顔がやや怖い。

衣服の薄さが表現される

ジャッキーの皮ジャンの薄さに注目。まだ皮のような感じではないが、もちろん皮のような動きにするとのことだ。

立体空間でのバトルが展開する!?

荒廃した(?)高層ビルの1フロアでのバトルといえばバイパーズのラクセル面が思い出される。リングアウト時はまっ逆さまに落ちる?

キャラクターの進化をチェック!

バーチャファイター

バーチャファイター2

バーチャファイター3
(AOUバージョン)

ここでジャッキーでシリーズのキャラの変遷を見てみよう。トゲトゲな頭もすっかり髪になったし。ただし、まだまだ変更は加わるぞ。

JEFFRY McWILD ジェフリー・マクワイルド

美しい海と砂浜の真ん中で自らの肉体を誇らしげに見せるジェフリーのデモ。かなりハマったデモは会場の笑いを一身に集めていた。

筋肉の動きを表現マスキュラーコントロール

筋肉をむくむくと動かすジェフリー。3Dモーフィングによるもので、モデル3ならあっさりとやってのける。

眼球もポリゴンで! リアルな表情の変化

ギョロリと黒目をこちらに向けるジェフリー。眼球もポリゴンで構成されており、それを計算で動かすと、このリアルな表情が!

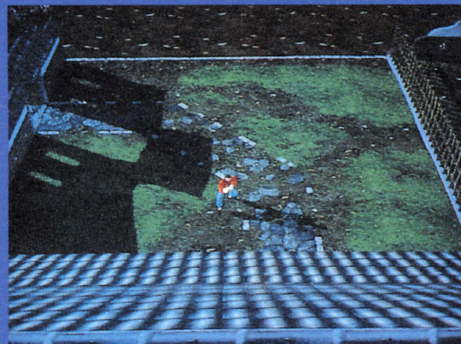
技を繰り出した演出も細かく表現

ジャッキーにフロントバックブリーカーを決めた! 細かく立ちのぼる砂に注目。これもポリゴンで表現されているのだ。

Ⓒ SEGA ※VF3の画面写真はAOUショーで公開されたデモバージョンです。

LAU-CHAN ラウ・チェン

巨大なお城の一角の広場で虎燕拳を披露するラウ。そのキレは相変わらず。注目は壁際でパイの首をつかんで投げるという技。新技か？

カメラアングルがより変化する

グッとひいたカメラアングル。バイパーズ以降魅せるカメラワークが採用されているが、ＶＦ３でも大技の瞬間にはリプレイが？

時間が経過!?　光と影の表現

左の写真でも分かるが光と影のコントラストが目立つ。時間が経過してもおかしくないよね。さらには天候の変化もありえる？

ＶＦ３では壁際での攻防もある!?

壁際で体勢を入れ替えてパイを投げるラウ。バイパーズのような壁際の攻防が行われるステージもあるだろうか？

PAI-CHAN パイ・チェン

地下鉄のホーム内でスピードと華麗さのより際立つ燕青拳の演舞を見せるパイ。やがて背後に現れたジャッキーを倒すというデモ。

喜怒哀楽の変化がより明確になる

より美人になったパイ。３ではＶＦキッズのように技を出した時や、ダメージを受けた時の表情の変化がよく分かりそうだ。

技はＶＦ2＋アルファ!?

各キャラクターともに自らの扱う拳法の技を出していたが、葵はもちろんのこと、見たことのない技も披露していたぞ。

各拳法の個性がより強調される!?

パイはもちろん燕青拳。おなじみの連拳腿や飛燕烈脚のほかに、かかと落としや斜上掌のような技が見られた。

その他に気になる部分をチェック!!

今回は、AOUショーのデモを元にＶＦ３の雰囲気を少しでもお伝えしようとしてみたのだが、いかがだっただろうか。デモだけのため、実際のゲームシステムがどうなるか、すべて推測するしかなかったが、鈴木部長の言葉によれば、「ＶＦ３はまだまだすごくなる」とのことだから、我々の予測を遥かに超えたゲームになるんじゃないだろうか。

そんな中で、鈴木部長や開発者が共通して語っていたのは、「ステージによってゲーム性や闘い方が変化する」ということ。今回のデモでも様々な特徴あるステージが披露されたが、まんざらデモ用だけのものではなさそうだ。壁のある城下ステージ、周りを海で囲まれた砂浜ステージ、雪が舞い散り、地面の凹凸があるステージと、今までにない闘いが眼前に広がってきたんじゃないかな。リングアウトがあったりなかったりと、これまでのＶＦシリーズの進化の中ではかなり大きなものではないだろうか。もちろん、開発が進むにつれて、色々と変更はあるだろうが、今回のデモは、ＣＧや新キャラが大きく注目されているが、かい間見えるシステム部分の変更にも注目したい。登場は今夏と予想されているが、はたして？

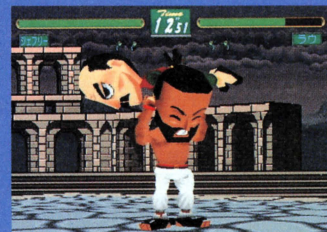
ステージ構成が変化する!?

葵が踊っていたステージはアキラステージ!?　極寒の中に立つアキラが目に浮かぶ？　息も白い？

ジェフリーステージはリングアウトなし!?　水上での闘いもありえるのか？

今夏登場を待て!?

あの「VF2」の仲

早いところではもうアーケードに出回りはじめているはずの「キッズ」。ST-V基板ながら従来のMODEL 2作品に迫る完成度と2頭身キャラクターのカワイサがあいまって、「キッズ」はすでに今春の3D格闘ゲームの話題を独占中。実際、ゲーム内容もAM2研が作っただけあり、前作とはひと味違った奥深さを持っている点にも注目。随所に盛り込まれたカワイイ演出も見逃せない一作だ!!

文字などの画面表示も「キッズ」らしさが満載。

2頭身だからこそ分かる表情の変化に注目だ!

「VF2」ユーザーのみならず、誰でも分かる面白さがヒットの予感!?

ついにアーケードで登場!!

バーチャファイターキッズ

ついにアーケードで発表された「バーチャファイターキッズ(以下、キッズ)」。かわいいキャラクターの動きは、今までの「VF2」にはない世界観でプレイヤーの目を楽しませてくれること請け合い。そこで今号は、その「キッズ」の魅力を今一度深く掘り下げてみる!! 今すぐ遊びたくなったキミ、早速近くのAMスポットへゴーゴー!!

●セガ ●4月登場予定 ●3D格闘アクション ●ST-V基板

SCOOP!

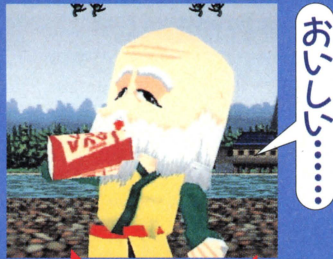
あのアドバタイズデモもこんなにカワイクなった

おなじみの「VF2」デモも、「キッズ」風に再現するとこうなる! キャラの表情もより楽しめるのがウレシイよね。

©SEGA 1996 ※「バーチャファイターキッズ」の画面写真は開発中のものです。

間違が2頭身キャラになって大活躍

コレがバーチャ広告だ!!

セガが始めた宣伝展開の１つである、アーケードゲーム内広告。今回の「キッズ」では、飲料メーカーである大塚ベバレジと大塚製薬の参加により、その〝バーチャ広告〟を見ることができるのだ!! 今号はパイVSパイ専用の〝エネルゲン〟ステージも初公開!!

ジャワティだっ!!

勝利の直後に「シンビーノ ジャワティ ストレート」。背景のジャワティの看板にも要注目。

エネルゲンだっ!!

パイの同キャラ戦にだけ現れる〝エネルゲン〟面。ブライアント面同様、特別ステージとして登場。

ゲーム中の演出もパワーアップ!!

「ＶＦ２」を知るプレイヤーにも遊べる仕掛けが用意された「キッズ」。違いを見つけるのも楽しい。

誰にでも遊べるゲーム作りを目指した「キッズ」は、見た目だけでなく、システム部分でも「ＶＦ２」にはない演出が大幅に追加された。ここに載せた技のエフェクトのほか、独自のカメラワークやショートリプレイも見逃せないところだ。

しゃがんだところに中段攻撃が当たってよろめくと、相手はアセって汗が……。ピ〜ンチ!!

ヒットマークがついた!

攻撃が当たるとハデなヒットマークが出るようになったのだ。

ダッシュしたりすると地面に土煙が巻き起こる。カッコいいぜ。

見た目に楽しい仕掛けもいっぱい!

見た目のカワイさを前面に押し出した「キッズ」は、従来のＶＦシリーズにはない楽しい演出が満載だ。また、さらにＡＭ２研によると、「今回は〝3〟の布石となる要素も実験的に入れてあるかも」とのこと。というコトは、「キッズ」を遊ぶと「3」の姿も見えてくる!?

１Ｐプレイ時に乱入されると、画面内のキャラが驚いてこちらを見るぞ! かなり笑えます。

セレクト画面も一新

キャラのプロフィールもお子様向けになった!?

キャラを選ぶと、その表情が楽しく変化する。

チームリーダーに聞く!

――まずはショーの反響と感触は？
大崎●かなり、笑ってプレイしていただいたようですね(笑)。それにＶＦ２と同じ感覚でプレイできるということで、たくさんの方に遊んでいただけたみたいです。あと、キッズならではの新要素がどんどん入ってますので、例えば、フィニッシュを猛虎硬爬山とかで決めると、相手キャラがドカーンと飛んでいってしまうんですよ。「ああ飛んでるよー」って、ＶＦ２と違う部分も感じていただいて、十分手応えありという感じでした。
――ＶＦ２との違いがかなり増えているようですが。
大崎●そうですね。かなり変わったのがショートリプレイで、色々な技で出ますので、もうリプレイしまくり(笑)。あと、ロケテストの時に感じたのが、一応プレイヤー層はほとんどゲーマーですけど、女の子や子供にもかなりアピールできたと思います。
――最後に一言お願いします。
大崎●一部のAMスポットではもう稼働していると思いますが、ＶＦをやりこんだ人も、ＶＦを知らない人も、楽しんでプレイしてほしいですね。

セガAM2研
大崎 誠氏
アーケード版の開発は終了。今後はサターン版での追加要素について、時間との闘いが始まる!?

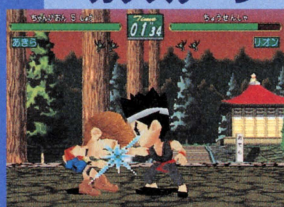
再び集まった10人のチビッコ戦士

お遊び満載の「キッズ」ステージを初公開!!

「ＶＦ２」でおなじみのステージも、「キッズ」専用の背景に。このコダワリ方がウレシイ！

ラウステージ

どのステージも、写実風からイラストっぽく描き直された。

カゲステージ

葉隠れの里である草成寺。門前(？)に〝おてら〟の文字が!!

パイステージ

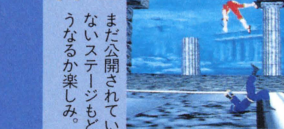
中国・故宮にある武闘場。屋根上のシャチホコがイカス。

ジャッキーステージ

木になったカラフルな果物が気になる。

ジェフリーステージ

ココナッツビーチもこんなにポップな色調に変更された。

VF2

まだ公開されていないステージもどうなるか楽しみ。

ウルフ

お前さんに勝てる見込みはないね

右腕を振り上げる力強いウルフの勝ちポーズも、「キッズ」ではなんかカワイク見えちゃうよね。

カゲ

修行が足りん！

素顔のキズも再現されている点に注目!! 足元にある、取れた頭の飾りもヤケに大きい（？）。

シュン

おぬしがいくらあがいても、わしには勝てんのじゃ！

勝利の後に、グビッと（ジャワティを）一杯。でも、ノンアルコールなのに酔っぱらうの？

ジャイアントスイング

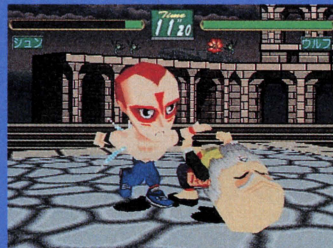
最高の破壊力を誇る大技。「キッズ」ではカメラアングルも変更。画面がグルグル回る！

孤延落

必殺の孤延落は、技を決めた瞬間の表情を要チェック。目が「キラ〜ン！」と輝いているのだ。

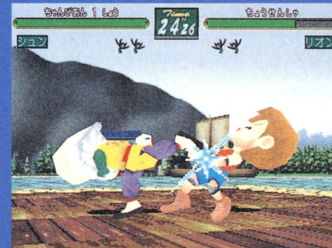
座盤鉄

ただその場に座り込むだけの屈辱技。ジェフリー戦であった〝座盤鉄投げ〟も再現されるのか!?

アックスラリアート

立っている相手を吹き飛ばせ！ でも、相手がしゃがんでいると相手を乗り越えてしまうのだ。

地走り

カゲならではの足払い技。「キッズ」では、すべり込む時に足もとで土煙が起こる。凝ってる！

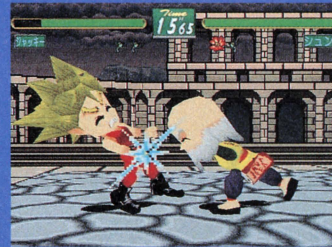
後蹴連腿

下段・上段コンビネーションのトリッキーな蹴り技。あご下に生えているヒゲも見れます。

ローリングソバット

ウルフは空中戦も得意。２頭身キャラなので、ピョコピョコ跳ねているようにも見えるが……。

水車蹴り

コンビネーションにもつながるバク転キック。頭が床にコスれそうなのでハラハラしちゃう!?

転身双冲掌

この技を決めると酒……じゃなかったジャワティを呑む……じゃなくて飲む。ガンガン飲め。

1000以上あるＶＦ２の技も完全再現！

見た目はかなり違うけど、「キッズ」のゲームシステムはVF２とほぼ同じ。当然、技の種類やコマンドも、「２」をそのまま踏襲しているはずだ。「２」をやり込んだ人ならすんなり遊べる、これが「キッズ」だけのオイシイところ。もちろんバランスは変わっているので、「２」とは違った気持ちで遊べるのもウレシイ!!

!! キミならどのコを選ぶ!?

ジェフリー

リオン

「ＶＦ２」では力強い勝ちポーズも、「キッズ」ではウルウルお目々のおかげでいとおしいカンジ。

ＡＯＵショーでもカワイイと評判だったのがリオン。生意気そうな勝ちゼリフが憎いぜっ!!

アキラ

裡門頂肘

八極拳を代表する打撃技を連続写真で公開ッ!! 土煙のエフェクトや顔の表情を見てほしいッ!!

ラウ

旋風牙

上段の回し蹴り。当たった相手は痛そうな表情を浮かべ、クルクル回りながらダウンするのだ。

ケンカキック

リーチのある蹴り技……のはずなのに、２頭身になるとチョコンと足を出すだけに見えるね!?

貼身双勾手

相手の上半身に飛びつき首を刈る技。ウインクしている甘いマスクが女のコに人気が出そう!?

猛虎硬爬山

パイ

飛燕烈脚

パイだけが持つ空中の２段蹴り(あ、アキラにもあるか……)。背後を取った直後に決めよう。

フロントバックブリーカー

ＡＯＵショーの「ＶＦ３」デモでも見られた、強烈な背骨折り。怒った顔もさすがにコワそう。

アキラのメイン技がコレ。しゃがんだ相手に当てるとアセらせる(よろめかせる)ことができる。

キャラの表情の変化に注目

キャラ選択画面だけのお楽しみ。選んだキャラの表情が変化するぞ。

サラ&ジャッキー

コンボエルボースピンキック

ジャッキーの得意技。ブライアントステージだけのジャワティ看板にも注目だ。

「キッズ」ならではのバランス調整もされているのだ

２頭身の「キッズ」は、当然当たり判定や技の間合いが「VF２」とは違ってくる。AM２研ではこの違いをふまえたうえで、技を見せやすくするためにスピードを２割増す……といった「キッズ」ならではのバランス取りをしたとか。その違いはアーケードで確かめてくれ!!

ショートリプレイ機能

特定の技を決めると、その直後にリプレイを見ることができる。

フィニッシュ時の見せ場!?

鉄山靠などの決め技を最後に当てると、相手は吹っ飛ぶぞ!

「ＶＦ」では上段攻撃をしゃがめばかわせるが、「キッズ」は２頭身キャラ。頭が当たらないよう避ける動作がついた。

続報!! AM R&D DEPT.#2

AOUショーでついにベールを脱いだ新感覚アクション!

ソニック・ザ・ファイターズ(仮)

●セガ●今夏登場予定●対戦CGゲーム●MODEL 2 基板

これまではキャラクターのイメージCGでしかお伝えできなかったソニックの対戦CGゲームだけど、AOUショーではついに動いている画面を見ることができたのだ。それに伴い画面写真も大公開。これを見てドキドキわくわくしてほしい。

Ⓒ SEGA 1996 ※画面写真は開発中のものです。

画面写真を公開だ!

AOUショーでついに一般公開されたソニックの対戦CGゲーム。技や新キャラなど、まだ完全ではない部分もあったが、モーフィングを使ったなめらかなポリゴンの変化はこれまでにない新鮮なものだった。また、技やリアクションもかわいいものばかり。操作系もVFと同じだし、これは子供だけでなく万人にオススメできるぞ。

空から攻撃!

テイルスはしっぽを使って空を飛びながら空中から攻撃できるぞ!

リングは体力!?

ダメージを受けるとリングが画面上に散らばる。体力ゲージの減りを強調。リングを回収すると体力回復になる!?

ガードはバリア!?

ガードはB(バリア)ボタンで。回数制限になるかどうかはまだ未定。

必殺技ももちろんある

スピンアタック!

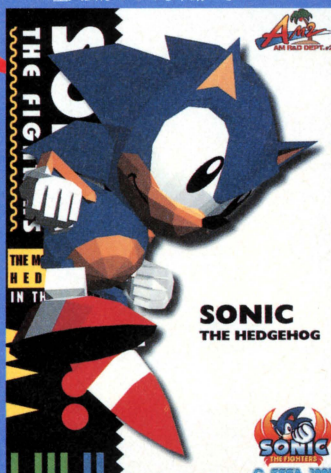
ソニックといえばスピンアタック。ショーバージョンでは⇩Pという簡単なコマンドで出せた。

ピコピコハンマー!

エミーの技ピコピコハンマー。ヒットすると相手は通常の1/2サイズになってしまうのだ。

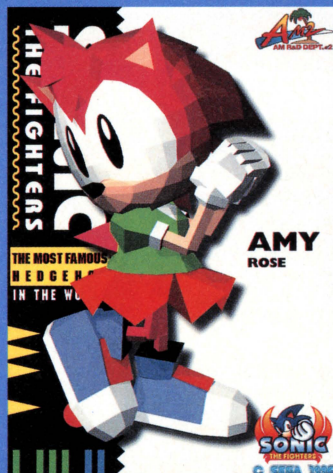
AOUショーで飾られたポスターを紹介!!

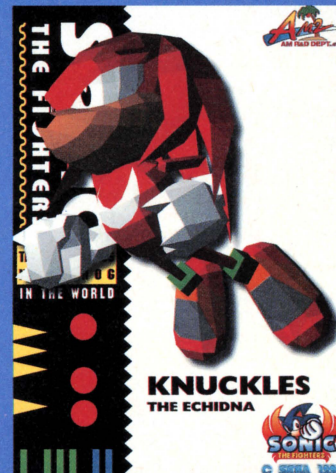
SONIC ソニック

世界中で人気者の音速のハリネズミ。シリーズの主人公はここでも不動のもの?

TAILES テイルス

「ソニック2」でソニックの弟分となる。2本のシッポを使った攻撃がユニーク。

AMY エミー

このゲームの紅一点。メガCD版で登場したソニックの追っかけ。かわいい攻撃が多いぞ。

KNUCKLES ナックルズ

ソニック3で登場しソニックの前に立ちはだかるが、今はいいライバル。力関係も均衡!?

新キャラはどうなる!?

現在確定しているキャラは、ソニック、テイルス、ナックルズ、エミーと右のエスピオとファングの合計６体。ショーでは、これにシロクマのバークとダイナマイトダックのビーンの２体がプレイヤーキャラとして入っていた。これに中ボス・メタルソニックと大ボス・ドクターエッグマンが立ちはだかるのだ。

ショーではバークとビーンもいたが…。

AM２研よりソニックUSAレポート

全米最大規模のアーケードゲームマシンショーACMEショー（オーランド、フロリダ）へ「ソニック ザ ファイターズ」とともに出張してきました。

日本のショーと違って、ディストリビューター（問屋さんですな）が中心のこのショーでも、人気の中心はセガブース。VF3ディストリビューターに、VFキッズは女性客に、そしてソニックは子供達に人気がありました。海外での反響も上々のソニック。

これからは完成に向けてラストスパートに入ります。みなさん夏にアーケードで再会しましょう！（セガ・中島）

夏までしばし待て！

チームリーダーに聞く！

セガAM２研 ソニック・ザ・ファイターズ（仮）チームリーダー 片岡洋氏

――ショーで公開されましたが、完成度はどのくらいでしょうか？

片岡●５割程度でしょうか。キャラクターは一応入ってはいましたが、まだ詰めていかなければならないところもあります。

――新キャラはAM２研が作ったものですか。

片岡●そうです。シロクマのバークはパワー型、アヒルの、ダイナマイトダックですけど（笑）、ビーンはスピード型という感じで。

――ゲームシステムはVFと同じなんでしょうか。

片岡●基本的には１レバー＋３ボタンで同じです。ただ、ガードボタンをバリアボタンにしています。従来のキャラとは違って手足が短いので、ガードよりバリアの方がソニックのイメージに合ってますから。あと違いとして、３ボタン同時押しでの"避け攻撃"があります。これで上下左右方向への駆け引きが生まれてくるでしょう。

――リングが飛び散りますが、これは演出的なものですか。

片岡●そうですね。視覚的にダメージを表していますので、初心者の方で体力ゲージを見ない人には効果的だと思います。今後はリングを拾うと少し体力が回復できるような要素も入れたいと思います。

――アニメのようにキャラがペシャンコになる表現も新鮮でしたが。

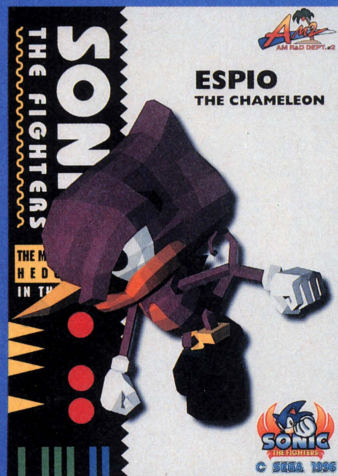
片岡●ああいう表現（３Dモーフィング）はソニックならピッタリ合うだろうということで入れました。

――今後の予定は？

片岡●今後はプレイヤーの方がびっくりするような、楽しい演出を色々と入れていく予定です。期待していて下さい。

「ファイティングバイパーズ」のあと、間髪入れず「ソニック」を手がけることに。サターン版バイパーズのチーフも兼ねている超多忙な方。

ESPIO エスピオ

「カオティクス」でナックルズとパートナーを組んでいたカメレオン。ベロ攻撃が得意だ。

FANG ファング

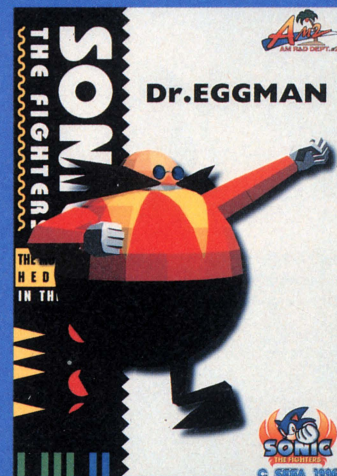
「ソニック＆テイルズ２」で登場したトレジャーハンター、ファング。コルク鉄砲が痛快。

METAL SONIC メタルソニック

エッグマンの作り出したソニック最大の敵。今回も中ボスとして立ちはだかるぞ。

Dr.EGGMAN ドクターエッグマン

世界征服を目指す悪の天才科学者。今度は宇宙のデス・エッグでソニック達を待ち受ける。

続報！ SEGA AM R&D DEPT.#3

LAST BRONX 東京番外地

ラストブロンクス東京番外地

●セガ●'96年初夏登場予定●3D対戦格闘アクション●MODEL2基板

女性キャラとその動きに迫る!!

セガAM3研が贈る、バイオレンス格闘ゲーム「東京番外地」。

セガ初のポリゴン対戦武器格闘だけに、キャラだけでなく、武器の設定にも力が注がれているこのゲーム。今回は、前号の写真にも登場している女性キャラの追加情報が入ったので、それらをメインに紹介していくぞ。また、全体的な画面構成も完成度が上がってきて、ライフゲージやタイムなどが画面内に配置された。よーく見ると、女性キャラの描き込みも、前回より細かくなっている。前号の写真と見比べてみよう。

キャラクター使用武器 Tongfer トンファー

女性キャラの持っている武器は「トンファー」という中国古来からあるもの。もともと鉱山や坑道を掘るための道具で、熟達すれば、女性でも扱え、男性との体力差までもカバーできる。打撃や突き、防御の他に、関節技なども繰り出せそうだ。

ライフゲージとタイムが入ったぞ

上の写真は前号でも掲載されたもの。右の写真が今回新たに公開された写真。2つを見比べると、その描き込みの違いがわかるはず。右の写真では、かなり遠くの景観まで細密に描画されている。

ライフゲージやタイムなどのグラフィックも追加された。女性キャラについては、これから2Pコスチュームなども公開される予定。

Ⓒ SEGA 1995 ※画面写真は開発中のものです。

攻撃と武器の動きに注目!!

このゲームでは、キャラクターの動きにくわえ、武器のモーションにおいてもリアリティの追求がなされている。キャラの動きと武器の動きが一致していなければ、違和感がでて攻撃モーション自体のリアルさも薄れてしまうからだ。こうした点を考慮しつつ、60分の1の動きをチェックするのだから、開発には気が遠くなるような手間がかかっているはず。下は、トンファーを持った女性キャラの上・中・下段攻撃の連続写真だ。これを見て、キャラの動きのなめらかさを実感してほしい。

この男性キャラは武器としてヌンチャクを使用。このヌンチャクの動きも早く見てみたいものだ。

上段攻撃

普段あまりお目にかかることのないトンファーの特殊な動き。腕を振りかぶり、その反動でトンファーの長辺を前方へ出して打撃。

中段攻撃

一度振り返ってから、遠心力を使って攻撃する中段攻撃。これも横からの打撃だ。攻撃してから、トンファーが元に戻る様子まで細かく再現されている。

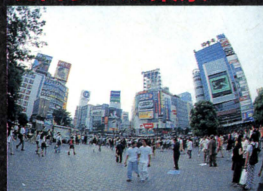
下段攻撃

足を大きく踏み出し、前足に重心を移動させるのと同時にトンファーを下段に振る。立ったまま下段を攻撃できるので使えそうな技だ。

"リアル"東京を目指して

このゲームでは、各ステージの背景においても「リアル」さが追求されている。写真の渋谷ステージを見ても分かるように、実在する景観を忠実に再現したグラフィックがキャラの質感とは違った意味での現実感をかもしだしている。

センター街と三千里薬品。渋谷駅前交差点を再現。

現代リアル東京

特徴的な建物が多い渋谷駅前交差点の様子。

続報！ SEGA AM R&D DEPT.#3

ガンブレードニューヨーク GUNBLADE NY Special Air Assault Force

●セガ●3Dガンシューティング
●登場時期未定●MODEL2基板
●2人同時プレイ可能

NYを舞台に大銃撃戦を展開！

パターン覚え一辺倒なガンシューティングの常識を覆す「ガンブレードNY」。このゲームに登場する敵はAI（人工知能）で思考しており、その時々の状況によって、自分で考え、行動する。ゲーム画面も、そうした動きまわる敵に自動的にフォーカスするようになっている。もちろん、プレイごとに細部の展開は変化するので、「どこから敵が出てどの方向に動くのか」「この場所に来たら敵が出てくる」といった、覚えることによっての攻略が通用しないのだ。

今回は、敵のAIによる行動を公開するとともに、プレイヤーが搭乗する武装ヘリの設定などを紹介。これで戦いに備えよう！

敵は重装甲のアンドロイド。メタリックな感じが良く表現されている。撃ちまくれ！

人工知能によって、敵は様々な行動をとる。遊ぶたびに変化する動きに注目しよう。

これがガンブレードだ！
GUN BLADE

対テロリスト戦のような、市街地対人戦のために生まれたガンシップタイプの武装ヘリコプター「ガンブレード」。市街地を低空で飛べるようにするため、ブレードの半径も小さく、コンパクトに設計されている。テールローターは外的損傷に影響されないNOTAR型（テイルローターの代わりにジェット噴射を利用するタイプ）となっている。また、目標をセットすれば自動的に障害物を回避して飛行することもできる。武装は7.62ミリミニガンX2から重機関砲X2まで搭載可能だが、今回の作戦は重装甲アンドロイドが相手のため、20ミリ重機関砲X2とHEDP弾（対装炸裂弾）を使用。ガンナー2名が広範囲に攻撃できるようターレットは設置しないが、コンピュータ制御による照準システムで、高い命中率を実現。

Ⓒ SEGA 1995 ※写真は開発中のものです。

AIで考え、行動するテロリストたち！

敵がＡＩによって自律的に行動する、ということはすでに書いたが、それでは、実際のゲーム中にはどのような動きを見せるのだろうか!?

現段階では、攻撃の回避、仲間同士で集まる、隠れるといった動きが確認されている。プレイヤー側の動作によって、毎回ことなる反応をみせるというから驚きだ。こうした知性を持った相手との戦闘にくわえ、変化に富んだカメラワークが、たとえ同じステージであっても、違った展開を見せてくれる。下で、敵の行動の１例を紹介しているので、じっくりと見てもらいたい。君はＡＩの行動をどこまで読みとることができるか!?

ニューヨークのタイムズスクエアを舞台に、テロ軍団を撃退していくのだ。背景もリアルに再現されている！

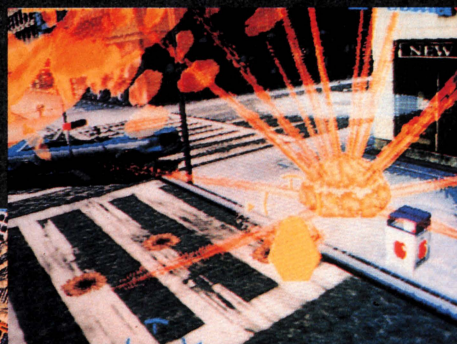
こちらの攻撃を、今まさに回避しようとしている敵。ＡＩならではの行動だ。一筋縄ではいかない。

回避行動後、すかさず反撃をしてくる。まるで敵が主人公のようだ。

敵の動きを追って攻撃。それを回避し、安全な所まで移動しようとする敵。

BUT！考えようが避けようが撃ちまくりゃOK！

物資を運び出している敵。そこを狙う。このあとテロリストがどんな行動にでるのか楽しみだ。

集団で連携攻撃してくるのもＡＩのなせる技。こちらも2人協力プレイで対抗したいところ。

このゲームを攻略するには、射撃の腕を上げ、戦略的思考を身につけるしかない。お店に登場する日に備えて、今から特訓だ!!

続報!! ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 TM

いよいよ発売になった“龍虎の拳”のシリーズ最新作。いざプレイに臨んではみたものの、新システムにとまどっている人も多いはず。そこで、今回はシステム面について紹介だ。各キャラクターのコマンド一覧表と、必殺技の特徴も掲載したので、再チャレンジの前にチェックしておこう。

●SNK ●発売中 ●格闘アクション ●MVS

前作、前々作との共通点をチェック!

シリーズ最新作である「外伝」だが、新旧入り交じったシステムには、意外に苦労するはず。このページでは、「龍虎の拳」「龍虎の拳2」との共通点について紹介していく。前回紹介したシステムは割愛するので、了承のほどを。

ステージ間のデモシーンが復活したのも、共通点の一つ？

飛び道具技は打ち消し可能

シリーズの伝統である、飛び道具技の打ち消しは、今回も可能。虎煌拳だろうが覇王翔吼拳だろうが、パンチ1発で打ち消せるぞ。攻撃判定の接続時間が長い技を使えば、それほど難しくはない。ただ、無理をせず防御したほうがいい場合も。状況に応じて狙おう。

覇王翔吼拳は、飛んでくるスピードが一定。失敗時のダメージは大きいが、慣れれば確実に消せるはず。

中段攻撃属性の通常技が復活

「龍虎の拳」で一部のキャラクターが持っていた、中段攻撃属性の通常技が復活。全キャラクターが標準で持つ技となった。ガードを崩すために重要な技なので、効果的に使っていきたい。カーマン・コール以外のキャラクターは、中段パンチと中段キックの双方を備えている。カーマン・コール使用時に中段キックを入力しても、何も技が出ないので要注意。

なお、相手をダウンさせた時に入力すると、ダウン攻撃を繰り出す。これは今回の新要素だ。

中段パンチ(↘+A)　**中段キック(↘+B)**

藤堂香澄の場合、多段ヒットする裏拳となる。腰の入れ方が、今は行方不明となっている御父上にそっくりです。

中段攻撃がヒットすると、相手がよろめいて後ずさるなどの効果がある。今のところ、よろめいた相手へ追い打ちが可能かは不明。

操作系が「龍虎1」ライクに

ゲームの操作方法は、「龍虎の拳」に似たようなボタン配置になった。前作まであったC+A、C+Bによる攻撃はなくなったが、その分レバー+ボタンによる特殊攻撃が増えたので問題はないだろう。Cボタンによるハードブロウを、うまく当てていこう。

ハードブロウの攻撃は、各キャラクターごとに1つずつ設定されている。ハードブロウの特徴を覚えることが重要だ。

Ⓐ パンチ Ⓑ キック

パンチやキックによる攻撃を行う。方向レバーとの組み合わせで、中段攻撃やしゃがみ攻撃に変化する。

Ⓒ ハードブロウ

命中すれば相手を吹き飛ばす、強力な一撃を繰り出す。なお、→+Cで投げ、←+Cでさばき動作を行う。

Ⓓ 挑発

挑発して相手の気力を奪う。気力がなくなれば、当然必殺技が弱体化する。相手を転ばせたら挑発だ。

Ⓒ+Ⓓ 気力ため

気力ためを行う。今までどおりにA、B、Cボタンを押し続けての気力ためも可能だが、一度パンチやキックを出してから気力ために入る。C+Dのほうが断然オススメだ。

もちろん挑発は健在だ!

最大の特徴である挑発システムは、今回も搭載されている。挑発されて気力がなくなると、必殺技の効果が弱くなるのは、これまでどおり。ただ、今回は挑発の動作がキャンセル可能になった。この場合は、少ししか気力を減らせないが、積極的に挑発を狙えるぞ。

挑発すると、相手の気力ゲージが半分も減る。ただ、今回は気力が回復しやすくなっているようなので、結構な速度で気力が回復していくのだ。こまめな挑発が必要になるかも？

挑発VS気力ためは気力ためが有利!?

気力をためている相手に対して挑発を行っても……。

気力がたまっていく。時間の無駄なので攻撃に移ろう。

©SNK 1996 ※画面写真は開発中のものです。コマンドはキャラクターが右向きの時のもの。

「外伝」での新しいファクターを検証！

ここからは、今回の「外伝」で新たに加わった要素について紹介する。起き上がり蹴りやアルティメットK.O.など、様々な要素が追加された。なお、今回は通常技の戻りモーションにキャンセルをかけての必殺技がなくなった。この点には注意すること。

新しい要素をマスターすれば、勝率アップ間違いなしだ。

ファクター1 起き上がりの攻防が変化

無敵時間を持つ、起き上がり蹴りが追加された。前作で回避不可能だった、起き上がりへの龍虎乱舞も、これで回避が可能になった。

起き上がりに龍虎乱舞を仕掛けてきた！ こんな時は、あわてず騒がず↓+Bを。

反撃可能！

起き上がり蹴りで反撃。起き上がりのタイミングも、ある程度調節できるようになった。

ファクター3 相手を浮かせての連続攻撃が可能

今回は、ハードブロウなどの特殊な攻撃をくらって吹き飛んだ相手に、やられ判定が残っている。

これにより、空中での追い打ち攻撃が可能になった。相手を浮かせる技は、キャラクターによって異なるが、たいていはハードブロウが最適。ハードブロウが浮かせに使えない場合は、特殊技を使おう。たとえ弱攻撃でも、カウンターヒットすれば相手を浮かせる。すぐに反応できるようにすること。

不破 刃の場合

ハードブロウ(C)で相手を浮かせて、そのまま必殺技で追い打ちをかけられる。気力さえ残っていれば、いつでも使えるのでお手軽。

ロバートの場合

ハードブロウでは浮かせに使えない。カウンターヒットなどで浮かせよう。

いったん浮かせてしまえば、相手が落ちてくるところを狙って……。

幻影脚や龍牙などの必殺技を決め放題だ。ラッシュ攻撃を決めてもいい。

ファクター2 新たな興奮の予感、ラッシュ攻撃

キャンセル必殺技はなくなったが、心配ご無用。このラッシュ攻撃によって、新たな闘い方が展開可能になったのだ。レバーを前に入れてのパンチ、もしくはキックから始まるこのコンビネーションは、キャラクターによって様々。いろいろと試してみよう。

ラッシュ攻撃は、パンチとキックのどちらからでも開始できる。

写真はロディのラッシュ攻撃の一例。トンファーの連打だ。

ラッシュ攻撃を極めろ！

ファクター4 投げのルールが変更に

投げ技のルールが変更になり、近距離で立っている相手しか投げられなくなった。

投げ技を狙って失敗すると、失敗のモーションが出て、大きなスキができるので危険。しゃがんでいる相手には、中段攻撃をお見舞いしよう。

投げ技を試みても、しゃがんでいる相手にはまったくの無駄。空をつかむのみだ。

ファクター5 1人プレイはタイムアタックだ！

1人プレイ時は、タイムアタック制になっている。クリアにかかった時間に応じて、プレイヤーランキングが決定される仕組みだ。対戦プレイで熱くなるのもいいけど、たまにはゆっくり1人用にチャレンジしてみるといいかも？

左下にプレイタイムが表示されているのに注目。次々と現れる敵をどんどん倒そう。意外なキャラもいる？

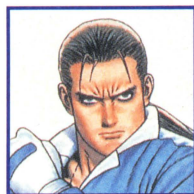
ファクター6 アルティメットK.O.の条件は？

前回紹介したアルティメットK.O.の条件がはっきりした。相手が体力が残りわずかの時に、超必殺技を決めればOKだ。ただし、超必殺技を使えるということは、こちらの体力もわずか。諸刃の剣なので、注意してほしい。

アルティメットK.O.になると画面がフラッシュして、スローがかかる。闘いは終わりだ。

ROBERT GARCIA

変幻自在の極限流空手家

ロバート・ガルシア

コンビネーションと必殺技が豊富。中段キックからのコンビネーションが強力なので、どのキャラクターとも対等に渡り合えるだろう。ハードブロウが浮かせ技に使えないが、他の技で十分代用がきく。ダッシュをからめた変幻自在の攻撃で、相手を押さえ込もう。

とにかく、キックのコンビネーションが豊富。とはいえ、パンチが弱いわけではない。状況に応じた技の使い分けが可能なキャラクターなのだ。

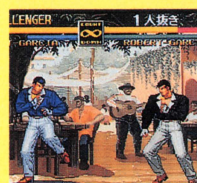
コマンド技一覧表

分類	技名	コマンド
必殺技	龍撃拳	↓↘→+AorC
必殺技	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
必殺技	幻影脚	→←→+B
必殺技	飛燕疾風脚	↙→+B
必殺技	飛燕龍神脚	空中で↓↙←+B
必殺技	龍斬翔	ラッシュ3発目～↘か←+B
必殺技	龍牙	→↓↘+AorC
投げ技	首切り投げ	→+C
ダウン攻撃	ヤンキーキック	↘+B(orA)
特殊技	バックブロー	←+A
特殊技	バーニングナックル	A+B
特殊技	3段蹴り	←+B連打
特殊技	ダブルミドル	中段キック後B
特殊技	レイジングキック	ダブルミドル後B
特殊技	ジャンピングヒール	屈み状態から↑+B
超必殺技	龍虎乱舞	→←↙↓↘→+NB

※コマンドはキャラクターが右向きの時のもの。超必殺技は体力1/4以下、気力3/4以上の時のみ出せます。
表内のNはレバーニュートラルを表します。

必殺技・特殊技の特徴

飛燕疾風脚

おなじみの2段空中蹴り。奇襲的要素が強いが、ガードされてもスキが少ないので、使い勝手がいい。とはいえ、乱用すると反撃は必至。

命中してもガードされても、その場に着地するように変化。

幻影脚

「龍虎の拳」なみの攻撃判定を持つ。かすっただけで相手を吸い込むぞ。攻撃から防御の、様々な状況で頼りになる必殺技だ。

ダメージもなかなか。特殊攻撃などと組み合わせて攻めよう。

龍斬翔

ラッシュ攻撃を3発出したあとに出せる。判定は強力だが、気力を消費するので要注意。

バックブロー

体をひねっての裏拳。離れた距離からの牽制や、対空攻撃として使うといいだろう。

レイジングキック

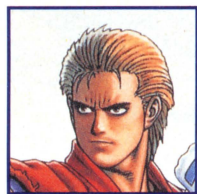
中段キックから始まるコンビネーション。中段キックが決まれば、ここまで確実に決まる。

超必殺技 龍虎乱舞

極限流といえば龍虎乱舞。ガード不能となって、以前の強さを取り戻した。起き上がりに重ねるよりも、中距離からいきなり使うほうが効果的だろう。

RYO SAKAZAKI

正統派の力強さを見せてやれ!

リョウ・サカザキ

正統派極限流らしい、パワーあふれた攻撃を数多く備える。単発の技が強力なうえ、連続攻撃もかなり使える。じっくりと技の連係を考えられるぞ。三角蹴りなどの奇襲技も、ときおり織り交ぜると面白い。ハードブロウは正拳突き。リーチがあり使いやすい。

必殺技と特殊技を組み合わせて、相手の体力を削り取ろう。後ろに蹴りを出す、ジャンプC攻撃からの連係を活用するといいぞ。

コマンド技一覧表

分類	技名	コマンド
必殺技	虎煌拳	↓↘→+AorC
必殺技	虎煌撃	↓↙←+A
必殺技	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
必殺技	暫烈拳	→←→+A
必殺技	飛燕疾風脚	↙→+B
必殺技	虎砲	→↓↘+AorC
投げ技	一本背負い	→+C
ダウン攻撃	決め打ち	↘+A(orB)
特殊技	ステップバックスゥエー	A+B
特殊技	風殺蹴り	←+B
特殊技	虎戯打ち	→→+A連打
特殊技	客脚翔	→→+B
特殊技	三角蹴り	ジャンプ中画面端でB
特殊技	踏み込み下段正拳	↘↘+A
特殊技	上段回し蹴り	→←+BC
特殊技	当て蹴り	B+C
特殊技	追上蹴り	中段キック後B
特殊技	膝嵐	中段キック後C(2回まで連打可能)
特殊技	釣瓶打ち	屈み状態から↑+A
超必殺技	龍虎乱舞	→←↙↓↘→+NB

必殺技・特殊技の特徴

覇王翔吼拳

巨大な気の固まりを打ち出す。気力の消耗は激しいが、その分攻撃力が高い。モーションが大きいので、虎煌拳と組み合わせて使おう。

前作ほど気力を消費しないので、どんどん使っていける。

暫烈拳

攻撃判定が大きく、対空技や奇襲技として有効。かすっただけで相手を吸い込むぞ。

虎煌撃

相手がダウンした時にのみ使える技。はずすとスキが大きいので、確実に決めること。

ステップバックスゥエー

上体をそらして、相手の攻撃を避ける動作をとる。いわゆる避けだ。接近戦で、相手の攻撃を読んで使おう。

当て蹴り

独特のモーションから打ち出す前蹴り。リーチがあるので、中距離で活用すると効果的な技だ。

膝嵐

連続攻撃ではないが、中段キックをガードしてから動こうとした相手に決まりやすい。先読みで出そう。

超必殺技 龍虎乱舞

リョウの超必殺技も、もちろん龍虎乱舞。モーションの違い以外は、ロバートの龍虎乱舞と同様だろう。やはり、不意をついての使用がオススメ。

WAN-KOH-SAN

見た目に似合わずテクニカル

王 覚山

王 覚山は、その小太りの体型からは想像できないテクニカルなキャラクターだ。豊富な特殊技で主導権を握り、ここぞという時に必殺技で大打撃を与える。そんな闘い方が主体になるだろう。いかに相手の虚を突いた動をとれるかがポイントだ。

飛び尻攻撃や地滑突など、たしかに笑いを誘える技は多い。だが、王 覚山の神髄は、特殊技を使いこなした連係攻撃にあるといってもいい。

	コマンド技一覧表
必殺技	飛翔　石頭君 ➡⬇↘+A
必殺技	強襲　地雷尻君 ⬇⬇+A
必殺技	無敵　嵐武君 ⬅↙⬇↘➡+B
投げ技	榻炮 ➡+C
ダウン攻撃	槍下捶 ↘+A(orB)
特殊技	白蛇吐信 ⬅+A
特殊技	右端脚 ⬅+B
特殊技	当天砲 A+B
特殊技	左端脚 B+C
特殊技	威風王 ↙+B
特殊技	飛び尻攻撃 ジャンプ中A+B
特殊技	背後転打 ➡⬅+AC
特殊技	頭突進 ↘+C
特殊技	足払い 頭突進後⬇+B
特殊技	旋風進 ⬇+AB
特殊技	頭突進 旋風進後➡+B
特殊技	虎撲掌 旋風進後➡+A
特殊技	地滑突 ➡➡+A
超必殺技	究極奥義　乱打君 ⬅➡➡+C

※コマンドはキャラクターが右向きの時のもの。超必殺技は体力1/4以下、気力3/4以上の時のみ出せます。

必殺技・特殊技の特徴

強襲 地雷尻君

真上に飛び上がり、尻から地面に着地する。着地の衝撃で地面が振動する。この時に、近くに立っていた相手は、転んでしまう。

着地時の地震は、しゃがみガードで回避されてしまう。

無敵 嵐武君

腕を振り回しながら突進する。かすった相手を吸い込んでしまう。もともと背が低いので、相手の攻撃をかいくぐって決められるぞ。

左端脚

一歩踏み出しての蹴り上げ攻撃。カウンターを取られないように気を付けて使いたい。ちなみに、右端脚は、その場で蹴りを繰り出す。

背後転打

相手の後ろに回って、背後から攻撃を仕掛ける。相手と接近している時にしか使えない。

旋風進

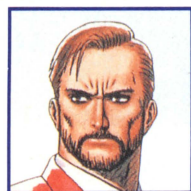
体を回転させての足払い。他の技への展開も可能。相手の状態を見て使い分けよう。

地滑突

オーバーアクションのヘッドスライディング。滑る前をつぶされやすいが、攻撃範囲が広い。

超必殺技 究極奥義 乱打君

ガード不能の乱舞系技。コマンドが簡単なので、攻め込んでいる時に使える。歩行速度が遅いのが難点。遠い間合いで出すと、まったくの無意味に終わる。

CARMAN COLE
当て身技を使いこなそう
カーマン・コール

当て身技や、避け動作を含んだ特殊技など、相手の攻撃を受け流す技が多いカーマン・コール。たしかに強力だが、そればかり狙っていてはお粗末。長いリーチをいかした攻撃で、相手が手を出したくなるような状況を作り上げよう。そうなれば、あとはしめたものだ。

体が大きい分、リーチがあるので攻撃しやすい。まずは、通常技などで様子をうかがい、相手の攻撃のクセを読みとろう。当て身技は、それから使えば十分だ。

コマンド技一覧表

分類	技名	コマンド
必殺技	ヘフティガー・シュトースアグリフ	↓↙←→+A
必殺技	ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン	↓↘→+B
必殺技	クイック・アンダー・ストレート	→←→+A
必殺技	クイック・バックナックル	→←→+B
投げ技	ダイブドロップ	→+C
ダウン攻撃	アンダーストレート	↘+A(orB)
特殊技	カット・ストレート	相手の立ちキック攻撃に対し←+A
特殊技	カット・ハイキック	相手の中段キック攻撃に対し←+A
特殊技	ダッジ・ストレート	←+AC
特殊技	ダッジ・ハイキック	←+BC
特殊技	スタンディング・バックナックル	A+B
特殊技	ハイポイント・ヒール	←+B
特殊技	スロットル・ナックル	相手ダウン時に距離が合う時↘+A
超必殺技	アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ	→↘↓↙←→↘↓↙←+C

必殺技・特殊技の特徴

クイック・アンダー・ストレート

素早いモーションで繰り出されるストレート。相手との距離が離れていても、助走してから攻撃してくれるので便利。リーチのある技で出足を止められると弱いので、スキを見て使おう。

ストレートを繰り出すまでは、体勢は低いまま。相手の上段攻撃をかいくぐっての攻撃も可能だ。

ダッジ・ハイキック

上体をそらして相手の攻撃を避けてから、反撃とばかりにキックをたたき込む。乱用すると、キックの出際をしゃがみ攻撃などで対抗されるが、乱戦時にいきなり使うと効果が高いぞ。

当て身系の特殊技・必殺技と組み合わせて、相手を惑わせよう。緩急をつけた攻めを展開すること。

ゲバルティガー・フーストリット フォン・オーベン

攻撃判定の出が非常に速い。しゃがんだ相手には当たりにくいものの、強力な必殺技だ。

スタンディング・バックナックル

素早いモーションで裏拳を繰り出す。リーチがあるので、先端が当たるように使おう。

スロットル・ナックル

ダウンした相手の胸ぐらをつかみ、これでもかといわんばかりの顔面打ち。屈辱的だ。

超必殺技 アオファインナンダー フォルゲンテ・ビュルフェ

ダッシュして相手の胸ぐらをつかみ、ばたんばたんと左右にたたき付ける。これも、ガード不能の乱舞技。名前は仰々しいが、技は単純そのものだ。

RODY BIRTS

トンファーの使い方がカギ

ロディ・バーツ

技の数が少ないものの、トンファーでの攻撃は強力。最低限必要な技を、一通り備えているので、他のキャラクターと比べてもなんら遜色なく闘える。無駄な技はいらないという、いい見本だろう。ここぞという時の、必殺技とラッシュ攻撃の使い方がポイントだ。

まずは、必殺技の有効な使い方をマスターしよう。あとは、特殊技を織り交ぜた、自分なりの攻撃パターンを作り上げていくだけだ。

	コマンド技一覧表
必殺技	リボルビング・ロッド ↓↘→+AorC
必殺技	ミドル・インパクトT.T ↓↘→+B
必殺技	ディスティーヴ・インパクト1-2 (近距離で)→←→+A
投げ技	フック・スロー →+C
ダウン攻撃	バウンティング・ロッド ↘+A(orB)
特殊技	ダッジ・ニーキック 相手の立ちキック攻撃に対し←+B
特殊技	スラントローキック ↙+B
特殊技	オーバースウィング ←+A
特殊技	ラピッド・ロッド A+B
超必殺技	ハイパートンファー →←→←→+C

必殺技・特殊技の特徴

ミドル・インパクトT.T

素早い回転蹴りを何度も繰り出す。相手の攻撃をガードしたあとの反撃や、空中での追い打ちに使うと効果的。攻撃範囲は狭いが。

攻撃判定が何回も出るので、追い打ちに組み込みやすい。

ディスティーヴ・インパクト1-2

トンファーを真上に投げ、それに気を取られている相手を殴りつける。近距離で立っている相手にしか効果がないので、反撃に使おう。

動きを封じ込められていても、この技で反撃が可能だ。

リボルビング・ロッド

飛び道具技。トンファーの判定が強いので、積極的に使おう。強弱で飛距離が変化する。

超必殺技 ハイパートンファー

コマンドは簡単だが、技が出るまでのモーションが大きいので、逃げられやすい。中間距離専用の技。

ダッジ・ニーキック

相手のキック攻撃を、当て身技のような感覚で受け流して反撃する。タイミングが難しい。

スラントローキック

回転足払いを繰り出す。相手が転ぶ点が大きいので、しゃがみキックに織り交ぜて使おう。

オーバースウィング

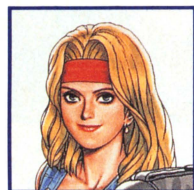
振りかぶって、渾身の一撃をたたき込む。中距離で、牽制気味に使うと効果的だ。

ラピッド・ロッド

トンファーによる複数回の攻撃。オーバースウィングと使い分けるといいだろう。

※コマンドはキャラクターが右向きの時のもの。超必殺技は体力1/4以下、気力3/4以上の時のみ出せます。

LENNY CRESTON ムチで切れ目なく攻めろ!

レニィ・クレストン

使いはじめのうちは、似たような技が多いので戸惑うはず。しかし、それぞれの技の特徴をつかめば、なかなか面白い攻めが行えるキャラクターだ。ムチのリーチと、特殊技の攻撃判定をいかした連係を作り上げよう。離れてムチ攻撃ばかりじゃ芸がないぞ!

とはいえ、まずはムチでの牽制が第一。接近戦を挑むのは、こちらのペースに持ち込んでからだ。飛び道具技をうまく使うように心がけよう。

コマンド技一覧表	
必殺技	フリック・ショット ↓↘→+A
必殺技	ウイップ・ラッシュ →←→+A
必殺技	4(フォー)スイッシュ・レイブ ↓↙←+A
投げ技	トワイン・スロー →+C
ダウン攻撃	スクワッシュ・キック ↘+A(orB)
特殊技	オーバー・スウィング・ショート ←+AB
特殊技	ロー・サマーソルト ←か↙+B
特殊技	オーバー・スウィング・ロング ←+A
特殊技	チェスト・バンプ →→+B
特殊技	プッシュ・インパクト →→+A
特殊技	インパクト・トゥ・バンプ チェスト・バンプ後A
超必殺技	フリック・ブレイク →←↙↓↘→+C

必殺技・特殊技の特徴

フリック・ショット

ムチをうならせて、衝撃波を打ち出す必殺技。衝撃波は一定距離を進むと消えるが、飛び道具技だけに有効性が高い。牽制に最適だ。

相手の行動を未然に押さえ込む時に役に立ってくれる。

ウイップ・ラッシュ

その場で、ムチを素早く振り回して攻撃する。やはり、中距離で相手の出鼻をくじくために使うべき。相手の行動を封じ込めるのだ。

4(フォー)スイッシュ・レイブ

ウイップ・ラッシュと異なり、こちらは前進しながら、ムチを振り回して攻撃する。使いどころが難しいが、相手の反撃は受けにくい。

オーバー・スウィング・ロング

振りかぶってから、ムチを思いきり振る。かなりのリーチがあるので、牽制に最適だ。

ロー・サマーソルト

低い軌道を描くバック転蹴り。技に入る直前をつぶされないよう要注意。技自体は強力。

チェスト・バンプ

肩口からの体当たり攻撃。インパクト・トゥ・バンプとの組み合わせは、状況に応じて。

超必殺技 フリック ブレイク

これも、乱舞技。ガード不能なので、ピンチになったらとりあえず使ってみるといい。出かかりのモーションが無防備なのは、他キャラの乱舞技と同様。

KASUMI—TODOH

その能力は父を超えた!?

藤堂香澄

父譲りの技に加えて、独自に修得したと思われる技を持つ。豊富な特殊技は、強力そのもの。必殺技に関しても、中段攻撃との組み合わせで、効果を何倍にもできるはずだ。なお、彼女のみ、相手と近距離でさばき動作を行うと、相手の後ろに回る動作をとる。

ここまで父の教えを引き継いだのなら、ぜひ足踏み（？）も修得してほしかった。とはいえ、往年の重ね当ての復活は、ファンにはうれしい限りだね？

コマンド技一覧表	
必殺技	**藤堂流　重ね当て** ↓↘→+A
必殺技	**藤堂流　雷咆吼** ↓↙←+A
投げ技	**持ち回し前落とし** →+C
ダウン攻撃	**甲割** ↘+A(orB)
特殊技	**殺拳陰打** 相手の中段パンチ攻撃に対し←+A
特殊技	**殺掌陰蹴** 相手の立ちパンチ攻撃に対し←+A
特殊技	**露払い** さばき中にA
特殊技	**轟閃** A+B
特殊技	**白波** ←+B
特殊技	**双掌弾** →→+A
特殊技	**双掌槍突脚** 双掌弾後←+B
特殊技	**草薙** 双掌弾後↓+B
特殊技	**飛槍** →→+B
超必殺技	**藤堂流　秘伝超重ね当て** ←→↘↓↙←+A

※コマンドはキャラクターが右向きの時のもの。超必殺技は体力1/4以下、気力3/4以上の時のみ出せます。

必殺技・特殊技の特徴

藤堂流　重ね当て

藤堂といえばこの技、重ね当て。攻撃範囲が広いので、攻めの中心になるはず。乱発すると気力がなくなるので、タイミングが重要だ。

通常技の合間に織り交ぜると、相手は手が出しにくくなるぞ。

藤堂流　雷咆吼

しゃがみガード不可の中段攻撃のようだ。ヒット後相手がよろめくが、追い打ちは不可能。

殺拳陰打

相手の中段パンチを受け止めて、反撃する。相手の攻撃が出きったあたりでコマンド入力。

露払い

近距離でのさばき動作（←+C）後に、相手に裏拳をたたき込む。さばき動作とセットで使おう。

双掌弾

この技は、単体で使うよりも草薙・双掌槍突脚と組み合わせて使うほうが効果が高い。うまく使い分けよう。

飛槍

ロバートやリョウの飛燕疾風脚に似た跳び蹴り。ガードされると反撃をくらいやすい点に注意。

超必殺技　藤堂流 秘伝 超重ね当て

コマンド入力後、Aボタンでため動作に入る。ボタンを離せば技が発動。ためすぎると、自分がダウンするので要注意。なお、この技はガード可能だ。

JIN-FUHA
クセはあるが実力はなかなか

不破　刃

突拍子のない動作を取るが、その実強力、というのが不破　刃の特徴。技のクセを覚えるまでが大変だが、もともとの能力が高いので、そこそこの勝率は得られるだろう。とはいえ、相手の対処が厳しくなった時に、いかに防御を崩すかがカギになるぞ。

必殺技、特殊技ともに強力。その分、超必殺技はガード可能に設定されているが、反撃専用の技と考えれば、まったく問題はないだろう。

	コマンド技一覧表
必殺技	流影陣 ↓↘→+A
必殺技	真空斬首刀 ↓↙←+A
必殺技	猛牛流投陣 →←↙↓↘→+C
必殺技	忍隠れ ↓←↙+B
投げ技	天逆投 →+C
ダウン攻撃	転身弾 ↘+A(orB)
特殊技	ボディー突き ←+A
特殊技	側退撃 ←+B
特殊技	頭突き →→+A
特殊技	不破流竜巻蹴り →→+B
特殊技	開脚踵落とし A+B
特殊技	2段ジャンプ ジャンプ中↖か↑か↗
特殊技	天誅落 敵ダウン時↓↑+A
超必殺技	闘神翔 ↓↓+C

必殺技・特殊技の特徴

猛牛流投陣

相手の攻撃を受け止めて、後方に投げ飛ばす。乱用すると、気力をどんどん消費してしまうので、相手の攻撃を誘ってから使うこと。

空振りしても、気力は消費する。相手の行動を読むこと。

真空斬首刀

体を回転させながらの体当たり攻撃。ガードされてもスキが少ないので、頼りになる技だ。

忍隠れ

その場で姿を消し去る。無敵時間もあり、使いこなせば強力かも。一定時間で姿を現す。

側退撃

蹴りを加えつつ、後方に側転を行う。蹴りの先を当てるように使えば、反撃を受けないので安全。空振りは禁物。

開脚踵落とし

多段ヒットするが、モーションが多少大きめなので、先を当てる感じで使おう。リーチがあり、使いやすい技。

天誅落

ダウン攻撃専用技。入力が難しいが、モーションが大きい転身弾よりは使いやすい。入力のコツを覚えよう。

超必殺技 闘神翔

ガード可能な超必殺技。出かかりに完全無敵時間が存在するので、相手の攻撃をかわしての反撃が可能。対空攻撃としても、非常に優秀な技だ。

続報！

必殺技だけでも、いろいろなバリエーションが存在するこのゲーム。今回は、その必殺技に関連した特殊システムを紹介しよう。第２のゲージ"超力ゲージ"をとりまく強力な必殺技や特殊コンビネーションなどを、写真を多用して解説するぞ。

●ADK●登場時期未定●対戦格闘アクション●MVS

新要素発覚！ 忍びをとりまく技術がここにある

NEW 怒涛の攻撃"瞬殺烈火"

「ニンジャマスターズ」で瞬殺烈火とは、必殺技から連続でつなげられる技のこと。特定の必殺技を出し、追加コマンドを入力することにより、必殺技が連続で出せる。

例えば、サスケの飛蒼拳。この技は「➡⬇⬊＋P」というコマンドで出すことができる。ここから「⬇⬊➡＋P、⬇⬊➡＋P」というコマンドを追加で入力すると、瞬殺烈火の完成だ。相手を宙に浮かせておいて、連続で殴るぞ。

瞬殺烈火へつなげることのできる必殺技は、各キャラクターが１つずつ持っている。これらの技は１発目がガードされたらそこで止め、ヒットしたときのみ瞬殺烈火で追加ダメージを狙うようにすれば吉。もちろん、通常技から必殺技をつなげ、そこから瞬殺烈火という連続技も可能。敵に大ダメージを与えるとともに必殺技や連続技の快感も倍増するから、対戦時には盛り上がること間違いなし！

サスケの瞬殺烈火、飛蒼拳。浮き上がった相手に連続してパンチを浴びせる必殺技になる。

もともと単発でも多段ヒット技だけに、瞬殺烈火では６ヒットまで当てることができるぞ。

NEW これが"真超力"だ！

真超力とは、体力が４分の１以下になり体力ゲージが赤くなったときに出せる、超破壊力をもつ必殺技だ。超力ゲージには関係なく、体力が危ないときはいつでも出せるというのも魅力の真超力。この技は、ピンチ状態からの１発逆転を狙って使っていくのが有効だ。

ピンチ時なら何度でも出すことができるので、１回くらい外しても大丈夫。負けるまでは、いつでも逆転が狙える立場になるぞ。

真超力は各キャラクターに１つずつ備わっている。そのタイプは無数のキックパンチをブチ込む乱舞系や相手をつかんで豪快に投げる技、超ド派手な飛び道具など、さまざまだ。どれも決めやすい技とは言いがたいものの、決まったときのダメージと爽快感は、何ものにも変えられない。一方的に勝っている側も油断できないという緊張感がゲーム中に生まれることで、対戦はさらに白熱しそうだ!!

これはナツメの真超力。コマンドを入力すると、残像を残しつつ、敵に向かって突っ込んでいくぞ。

相手の隙をついて接触したら、見事ヒット確定。乱舞の開始だ！ キックとパンチの連続で相手を攻撃しまくるぞ。

© SNK／ADK 1996

NEW 自由につなげろ"烈火撃"

烈火撃は通称「フリーコンビネーションシステム」。弱→強というボタンの方向性の制限はなく、自由度の高いつなぎ方ができるのがウリだ。豊富にある組み合わせを発見していき、オリジナルのコンビネーションを見つけ出そう！

最高では5～6段の攻撃が用意されているが、もしかしたらそれ以上のものもあるかもしれない？

ナツメのフリーコンビネーションの1つ。まずはジャブを出してからフックにつながっていく展開だ。

最後にサマーソルトキックのような蹴り上げでフィニッシュ!! ほかにもまだまだ組み合わせはあるぞ！

いつもとちがうぞ"真必殺"！

画面下にある超力ゲージ。これは攻撃を相手に当てるたび増加していくもの。このゲージがマックスのとき、必殺技のレバーコマンドを入れてからボタンを強弱同時押しで入力すると、この真必殺を出すことができるぞ。

真必殺とは必殺技のパワーアップ版で、強で出したときよりも強力な攻撃を出せる。隙などは大きくなるが、当たると威力は大きい。

真必殺を使用しても超力ゲージは減らないので、何度でも使用可能だ。有効に使っていこう。

これはカムイの風牙という技。普通に出すと下の写真のようにクナイを3本、飛び道具にして投げる。ゲージをためて真必殺で出すと、左の写真のようにヒットした相手を燃やしてしまう技に変化するぞ。

ゲージを消耗し超力招来！"超力必殺"

真必殺と同様、超力ゲージに関係する攻撃システム。この技はゲージが0でも出せるのだが、ゲージのたまり具合で技が変化する。ゲージが0の場合は威力も大したことがなく使いにくいが、ゲージがたまるにつれ、攻撃力やリーチ、ヒット数や攻撃範囲までが変化する。ゲージマックス時に出すと、超強力な攻撃を出すことができる。

ポイントとなるのは超力ゲージの使い方。ゲージマックス状態を維持して真必殺を使うか、超力必殺を程良く交ぜていくか……？

雷牙の超力必殺、雷神召。ゲージをためて、電撃球をまとう。これで通常攻撃が強力に。

鳳凰の超力必殺、破邪・霊波動。ボタン押しっぱなしでため、気力を発射できるぞ。

空高く蹴り上げ

連続で攻撃しつつ、途中で天高く蹴り上げる。これで相手は空中へと浮き上がるが、この技はまだ終わらない。そこから自分も相手めがけてジャンプしていく！

そして相手をキャッチしたら、地面に投げて叩きつける！ これで計15ヒット。1発決まればここまでは確定という、強力な技なのだ。

地面にたたきつけ

相手を叩きつけたあと、さらにナツメはバックダッシュして少し離れる。真超力はまだまだ終わってはいない。

最後は挑発だっ!!

最後は挑発。「全然ダメ」という彼女の声が、相手に屈辱を……。ここまでがナツメの真超力なのだ。

※画面は開発中のものであり、システムは今後変更の可能性があります。

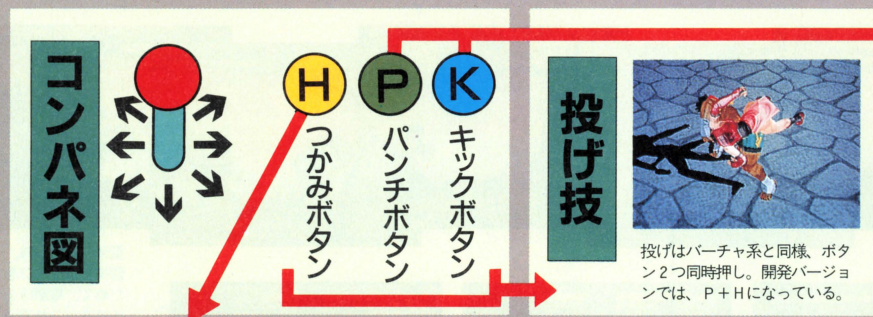
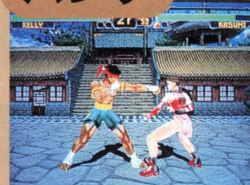
続報!! DEAD OR ALIVE デッドオアアライブ

●テクモ●登場時期未定●3D対戦格闘●MODEL2基板

MODEL 2基板の採用や、ジャパンアクションクラブの協力を得て行われたモーションキャプチャーなど、とかく話題には事欠かない「デッド・オア・アライブ」。徐々にその姿が見えてきたぞ!!

話題のⒽボタンを中心に操作系にスポットをあててみたぞ!!

Hボタンと聞いて"連打"を連想したキミは脱衣麻雀のやりすぎ。このHは"ホールド"の略であり、つかみ技がポイントとなる本作においては、まさに死活を分ける重要なボタンとなっているのだ。

投げはバーチャ系と同様、ボタン2つ同時押し。開発バージョンでは、P+Hになっている。

基本技その1。総じて威力は低いがスキは小さく、牽制や連係の基点となる。

基本技その2。1発の威力は大きいが、カラ振りした時のスキが難点。カウンター狙いが基本か。

注目ポイント1 つかみボタン

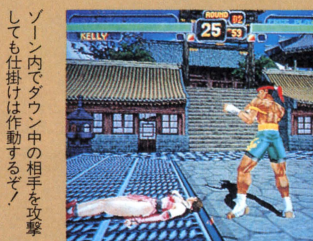
Hボタンは"関節技"に移行するためのモノだが、実は"相手の攻撃を受け流す"という用途にも使える。接近した状態でHボタンを押した時、相手が無防備であれば"関節技"に移行するが、一定のタイミングで打撃技とカチあうと、相手の攻撃を"受け流し"てくれる。ただし、Hボタンによる攻撃は外してしまうとスキだらけ。諸刃の剣といえよう。

現バージョンでは、相手が立った状態でガード中、もしくは無防備だと"関節技"へと移行する。

Hボタンを押したとき、一定のタイミングで相手の打撃技とカチあうと"受け流し"てくれるのだ!

注目ポイント2 デンジャーゾーン

リング際に設定されている"デンジャーゾーン"は、その範囲内に相手をダウンさせることで効果を発揮する。その演出は各ステージごとに異なるとのことで、今から期待大だ!!

叩きつけると派手に爆発する。まだ写真でお見せできないのが残念。

ゾーン内でダウン中の相手を攻撃しても仕掛けは作動するぞ!

Ⓒ TECMO.,LTD. 1996 ※画面は開発中のものです

AOUショー会場で一般公開された(全8人中)5人の闘士たち

その華麗で力強い必殺技(の一部)を見よ!!

現段階のバージョンにおいては、MODEL 2基板上で動作可能なキャラは全部で5人となっている。最終的には全8キャラへと増える予定だ。期待して待つべし!

ジャン・リー

ミドルドラゴンチョップ

微妙な指の動きとポーズがナイス。でも、何で相手のほうを見てないのだろうか?

ドラゴンライズキック

実は3段蹴り。3発目で相手を高く蹴り上げてダウンを奪う技だ。

バイマン

風車式バックブリーカー

関節技主体のバイマンだが、必殺技に関しては投げ技の中にも光るものがあるのだ。

首極め腕卍

腕と首を同時に極める、見た目にも強烈な必殺技。すンげぇ痛そう。

レイ・ファン

ミドルシンニーキック

脚を内～外に向けて蹴り払う。しゃがんでいる相手に効きそうだ。

ライジングスープレックス

プロレスでいうところの"サイドスープレックス"に似た技。

かすみ

旋(つむじ)

前方に大きく踏み込みつつ、拳による突きを見舞う。

飛　燕(ひえん)

脚で相手の首を極めつつ、反動を利用して地面に叩きつける。

ケリー

ティー・ソーク・ボン

単なる"肘打ち"も、ムエタイの使い手が放てば凶器となる。

ソバット

ムチのように"しなり"つつ、相手の身体をなぎ払う。

続報！

●ジャレコ●レース●登場時期未定●MODEL2

ジャレコ初のポリゴンゲーム Super GT 24h

開発者特別インタビュー

ジャレコが放つ最新のドライブゲーム、それが「スーパーGT24h」だ。先日のAOUショーにも参考出展されていた本作はモデル2基板を採用しており、同社としては初のポリゴンゲームとなる。そこで今回は、開発者に特別に話を聞いてみた。

初めてのポリゴンゲームは得意のジャンルで勝負

AGM■今回のタイトルで、ポリゴンゲームに初挑戦という形になったわけですが、その題材としてドライブゲームを選ばれた理由からお聞かせ下さい。

ジャレコ■当社の場合、シスコヒート、ビックランというように、特にドライブゲームで一定の蓄積がある、との自負があるわけです。そこで、従来のノウハウが生かせる分野で、となったんですよ。

参考出展されたAOUショーでもみんなの注目を集めていたぞ。

AGM■ドライブゲームの中でも、特にGTカーレースをテーマとしたわけは？

ジャレコ■もちろん、初めはいろんなものが題材として上がりましたよ。パトカーで追跡するパターンのものとか。実際、途中まではプロジェクトとして動いたのですが……もっと一般的な題材の方がプレイヤーにうけるだろう、ということで、今回はGTカーによる24時間耐久レースをテーマとしました。耐久レースということで、特に〝時間の経過〟に重点を置いていますね。朝から昼、昼から夜といった風景の変化に気を使って、細かいところまで表現しています。

スタート直前、緊張の一瞬だ。メーンスタンドのパースのかかり方にも注目。

AGM■リアルにGTカーレースを再現するということで、どういった研究をされたのですか？

ジャレコ■去年の夏、富士スピードウェイにGTカーレースを開発全員で見にいきました。その時は純粋にレース観戦だけだったんですが、別の日に筑波や鈴鹿サーキットに行って、実際にマシンに乗せてもらったりもしています。

AGM■そのとき得られた収穫は、スーパーGT24hにどのような形で反映されているのでしょう？

ジャレコ■とにかくレースを描く

JALECO ドライブゲームの歩み

今までにいろんな種類のドライブゲームを開発してきたジャレコ。ここでは、ジャレコドライブゲームの軌跡をたどってみよう。名作ビッグランに始まり、今回のスーパーGT24hにいたるまで、全7作。どれもジャレコ入魂の作品ばかりだ。

東京は用賀にあるジャレコ本社。立派な建物です。

'74 ●株式会社ジャパン・レジャーとしてアミューズメント業界に参入

'83 ●社名を株式会社ジャレコに変更

'89 ビッグラン

パリ・ダカール間のラリーレイドを思わせる演出だ。

クラクションを鳴らして道を譲らせることもできた。

'90 シスコヒート

パトカーでレースをするところがユニーク。直角コーナーが熱い！

'92 グランプリスター

フォーミュラカーで展開する熱いバトルで大人気に。

F1ブームの真っ盛りにタイムリーに登場！

今では貴重なオペレーター用パンフレットだぞ！

©1996 JALECO LTD
※画面は開発中のものです。

上ではエンジン音が重要だ、と痛感しました。そのため、カーショップ「AUTO MAX」の協力を得て、本物のエンジン音をサンプリングしてゲーム中に使ってます。
AGM■現在のところ、開発状況はどれぐらいなんですか？
ジャレコ■AOUショーに参考出展した時点で60%ぐらいです。今、最後の詰めの段階で、細部まで調整しているところです。
AGM■具体的にはどのような点を調整されているのですか？
ジャレコ■ダメージゲージという、マシンの耐久力を表示するゲージを追加しました。このゲージが上昇するとマフラーから白煙が上がったり、エンジンから火を噴いたりしますよ。
AGM■そういう状態になると、クルマの走行性能はどうなるのでしょうか？ また、ダメージゲージを回復させる手段は？
ジャレコ■ぶつかる度に走行性能を低下させると、ゲームのプレーヤーにはストレスとなってしまいますからね。そのため、ダメージゲージがMAXの状態でクラッシュすると、初めて最高スピードが落ちる、などといった形を取り入れるつもりです。このダメージゲージを回復させるには、ピットインするしかないんです。
AGM■つまり、いつピットインするかという駆け引きが生まれてくるわけですね。
ジャレコ■今までのドライブゲームでは、ピットインというのはあまり重視されてなかったと思うんですよ。でも、マシンは走るとタイヤとかガソリンを消耗していくものなので、ピット作業は必ず入れたい、と。またダメージゲージ以外の調整では、雲がウィンドー上に写り込んだり、芝生上を走ると草が飛び散ったりとか、そういった細かい部分を作っているところですね。

巨大なトーテムポール風の石柱が印象的なステージだ。コーナーリング中にジッと見つめられてるみたいで、一瞬ドキッとするぞ。

AGM■今回、ポリゴンゲーム初挑戦ということで、特に苦労されたことなどはありますか？
ジャレコ■途中まで作っていて、実は根本から間違ってた(／)、やり直し、なんてこともありましたねェ(笑)。そのときはもう、最初からやり直しで……。でも、そういう失敗があってこそ次に生かせるものが出てくるわけで、いい経験ができたと思っています。
AGM■反対に、ポリゴンを導入することで改善されたと思う点は。
ジャレコ■それはもう大きいですよ。従来はキャラを動かすのに膨大なパターンの絵を用意する必要があって、開発後半でいきなり違った動きを持たせる、なんてことはできませんでしたからね。ポリゴンなら、1度データ上できちんと作成したものなら、動きや位置の変更は簡単ですからね。

24時間の耐久レースがモチーフだけに、時間の流れに沿って美しく変化していく景色も見どころのひとつ。この空の色を見よ！

AGM■ところで、登場時期はいつ頃になる見通しですか？
ジャレコ■夏頃を目標に、開発を急ピッチで行っています。
AGM■では最後に、読者の皆さんにメッセージをお願いします。
ジャレコ■今までにないゲームに仕上がっていると思うんで、対戦で盛り上がってほしいですね。また24時間レースということで、時間の流れにも注目してプレイしてもらえればありがたいですね。

視点を3段階に切り替え可能な点もポリゴンゲームならでは。コクピットビューは細かい点がさらに改善される。

トンネル内のハロゲン灯に照らされたアスファルトの質感も驚くほどリアルで、モデル2基板を採用した成果を実感できるぞ。

乞うご期待!!

'93 '94 '95 '96

F1グランプリスターII

8人プレイの通信機能搭載。熱いバトルを体験できた。

コンパクトなツイン筐体が印象的だ。

F1スーパーバトル

これもまたF1モチーフのゲーム。グランプリスターシリーズより大幅にグラフィックが強化された。

首都高レッドゾーン

首都高速を舞台にしてのレースゲーム。見慣れた風景を走るのがウケた。

AMショーで配られた首都高レッドゾーンの広告。

そして スーパーGT24hへ

ジャレコ初のポリゴンゲーム、スーパーGT24h。グラフィックの良さはAOUショーでもお墨付き。

スペースオペラの世界で闘う、異形・異能の戦士たち！

キラリと輝く鮮やかな〝武器の軌跡〟が超イカス！　武器を縦・横に振り回しているだけでも、十分に楽しめるみたい(?)

2Ｄ対戦格闘の頂点を極めたカプコンから、スペースオペラを舞台にした3Ｄポリゴン格闘ゲームがリリースされるぞ！　ワンアクションでキャラクターを横方向や斜め方向へと瞬時に移動させる〝ファストムービングシステム〟を採用し、これまで主流だった「一直線上の攻防」とは一線を画す〝超立体バトル〟を実現。緊迫した闘いが期待できそうだ。

キャラクターのディティールは、独特の一言ノーマルなタイプのほうが少ないくらいだが、逆にいえば、どれも個性的なヤツばかりだ

恐竜のような外観のキャラクターが仕掛けてるのは、突進系の必殺技なのか!?　キャラごとの特性が気になるところだ

基本攻撃は、縦斬り、横斬り、蹴りの３種類。キャラごとの固体差が気になるところだが、今はとりあえず写真を見るだけでガマンしよう

これが噂の「プラズマコンボ」や一発逆転技「プラズマリバース」なのかッ!?　それとも、単なる怪光線なのか……？

攻撃は武器ボタン（縦斬り・横斬り）と蹴りボタン、防御はガードボタンで行う。また、ボタンの組み合わせで無限のコンビネーションを生み出す「プラズマコンボ」や、読みとタイミングで一発逆転の大技を繰り出す「プラズマリバース」といった多彩な戦闘システムなど、奥深さを予感させるフィーチャーの数々がキミを待っている！

©CAPCOM CO.,LTD 1996.　※画面は開発中のものです。

最新情報満載！
ARCADE GAME
NEW RELEASE SCRAMBLE

LINE UP

神凰拳（しんおうけん）
いよいよ登場、神様格闘ゲーム！

●ザウルス
●4月登場予定
●格闘アクション
●MVS

独創的なシステムを理解しよう

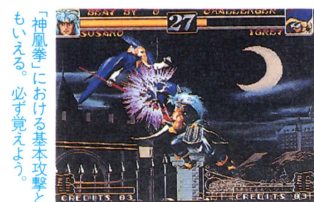
これまでも紹介してきたとおり、「神凰拳」には独自のシステム・操作が数多く採用されており、これまでの対戦格闘とはひと味違う闘いを楽しむことができる。ここでは、それらの特殊操作を整理して紹介・解説していこう。ちょっと複雑だが、きちんと使いこなせれば対戦がより面白くなるぞ。

勝利デモのキャラクターもＣＧによるもの。なかなかカッコいいよね？

ボタンの操作は、Ａが弱パンチ、Ｂが弱キック、Ｃが強パンチ、Ｄが強キックだ。

特殊操作が多く大変そうだが、すぐ慣れる。まずは連続コマンドを覚えよう。

連続技コマンド
Aタイプ:パンチ→キック→C+D同時押し
Bタイプ:キック→パンチ→C+D同時押し

通常技を特定の順番でつなげると連続技になる、というものだが、最後のC＋Dでは各キャラに定められた必殺技が出る。つまり複雑なコマンド入力をしなくても、必殺技につながる連続技を相手にたたき込める、というわけなのだ。

「神凰拳」における基本攻撃ともいえる。必ず覚えよう。

パンチ

ここではタイプＡをお見せしよう。まずオーソドックスに立ち小パンチから入る。

キック

次に立ち小キック。しゃがみ攻撃や大攻撃など、さまざまなバリエーションが考えられる。

C+Dで必殺技!!

最後にＣ＋Ｄで必殺技。タイプＡとタイプＢで、出る必殺技が異なるのだ。

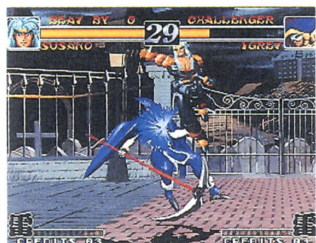
© 1996 SAURUS / SYSTEM VISION ※画面写真は開発中のものです。コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のものです。

上昇攻撃：↖＋AB（空中でも可）

連続技につなげ!!

相手は吹っ飛び、自分も上昇していく。ここから連続攻撃だ！

ここでは、前述のコマンド連続技を入れている。

当然だが、必殺技は空中で出せるものでないとつながらない。

対空としても使える。積極的に狙っていきたいが、地上では密着してないと当たらない。

相手を上方に吹っ飛ばす攻撃。地上でも空中でも出すことができる。空中連続攻撃の起点となる技で、ヒット後そのまま別の技につなぐことが可能。簡単なのは前ページで紹介した連続技コマンドを入れてしまうことだが、これ以外にもいろいろなバリエーションがあるようだ。対戦で重要な技。

下降攻撃：↘＋AB（空中のみ）

上昇攻撃の逆で、斜め下方向に攻撃をかける。相手が空中連続技を失敗した時や、受け身を取って空中から反撃に転ずる時などに使用するのが一般的。空中でヒットすれば、他の技にもつながる。

上昇攻撃から始まる連続技に組み込むことも可能。

投げ受け身：↑↖←＋AorB

投げられた時に入力すると、空中で体勢を立て直す。ダメージも軽減されるし、そのまま反撃に転じることも可能。投げる時は、なるべく下の受け身不能投げで。

投げられたら、すぐにコマンドを入力だ。

受け身不能投げ
→↘↓↙←＋CorD

さあ反撃だ!!

どのキャラも、足で踏みつけるなど、受け身を取れなそうなグラフィックになっている。投げを狙うならこれで。

空中でクルっと1回転するのだ。普通に着地してもいいが、ここから前述の下降攻撃などで反撃することもできるぞ。

連続ガード：ガード中に→←（×2）＋攻撃

ガード後の硬直をキャンセルして、相手の攻撃のスキに反撃することができる。コマンド1回だと通常技で、2回だと必殺技で反撃できるが、2回入力してもオートで必殺技が出るわけではない。必殺技のコマンド入力は必要。

ガード中に→←と入力。2回入力してもいい。

再入力

反撃!!

そして、反撃！　コマンド入力に自信のある人は、必殺技を狙ってみよう。

打撃受け身：空中で攻撃をくらった時↓＋CorD

空中で攻撃をくらってしまったら、このコマンド。

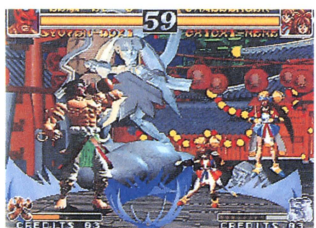
残像を残しつつ、体勢を立て直す。反撃タイムだ。

天変地異ゲージため：ABCボタン同時押し

天変地異ゲージが満タンになると天変地異が起こり、画面に効果が現れる。火の属性なら火柱が立ち、風なら竜巻が起こるといった具合だ。その火柱や竜巻に触れるとアイテムを取得できるので、これを消費して天変地異技（超必殺技）を発動させる。勘違いしている人が多いと思うが、ゲージがたまっただけでは天変地異技は出せないぞ。逆にいうと、ゲージがなくなってしまっても、アイテムが残っていればいつでも天変地異技が出せるのだ。覚えておこう。

各キャラのゲージの属性は、天変地異技の属性と同じ。そうそう、ゲージがたまると、同じ属性の必殺技は威力が上昇するぞ。

ゲージがたまっていると、視覚的に変化する必殺技も。

ゲージの上にあるアイテム。これがないと天変地異技は出せない。

まず、ゲージため。いうまでもなく、ためている最中は無防備になってしまう。間違っても、密着状態でためたりしてはいけない。

ゲージが満タンになると、天変地異が発生する。飛び交うアイテムを取るのだ。アイテムは、3つまで持つことができるぞ。

そして、天変地異技発動！　ゲージがなくなっても、アイテムさえあれば出せる。

プレイヤーキャラ8神のコマンド紹介！

基本システムが分かったところで、各キャラクターの説明に入ろう。必殺技と天変地異技についてもフォローしているので、前ページのシステムとあわせて読んでおけば、ゲーム発売後すぐにプレイすることができるぞ。

必殺技コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。赤地のものは天変地異技だぞ。

勝利デモのセリフにも、各キャラの性格がよく表れている。それにしても、容赦ないですねえ、この女神様は……。

破壊力の大きい天変地異技で、一発逆転も狙える。

天変地異技も、連続技に組み込めるぞ。

至高神アークオリオンの呼びかけに応じて集まった8神（チチとネネがいるから9神か）。アークオリオン神の後継者の座をめぐる、神々の熱き闘いが始まるのだ!!

破壊神　スサノオ

このゲームの主人公的存在。バランスのとれた万能型キャラクターで、非常に扱いやすい。必殺技コマンドもおなじみのものが多いよね。

必殺技

飛び道具に対空技、連続攻撃技と、スタンダードな技がそろっている。この他、龍牙砲を2発連続で出す龍牙裂破という技を持つ（↓↘→↓↘→＋A orC）。

肘撃ちから3発、上昇しながら攻撃をたたき込む。堅実な対空技。

蹴り上げ→かかと落とし→後ろ回し蹴りの3段攻撃。

スタンダードな飛び道具。読まれるとスキだらけなので注意。

3つの雷を相手に落とす。見切られるとガードされやすいかも。

福の神　ベンテン

素早い動きで相手を翻弄するスピードキャラ。連続攻撃は組み立てやすいが、単発のダメージは小さい。反撃のスキを与えず攻めまくれ！

必殺技

必殺技3つのうち、2つが空中投げという特殊なキャラ。流星斬も連続技に組み込んで使いたい技なので、攻めキャラにならざるを得ない。赤龍双剣も連続技で使おう。

剣で切りつつ回転、前進し、そのあと上昇。対空&連続技に。

手で相手をつかむ空中投げ。蒼雷落との違いは、今のところ不明。

相手の頭を足で捕らえ、地面にたたきつける空中投げ。

剣を回転させて相手を切り刻む。連続技に組み込んで使いたい。

雷神チチ・風神ネネ

2神1組という特異なキャラクター。ABCD同時押しで操作キャラの入れ替えができる(直接操作するのは片方のみ)。トリッキーに闘え!

必殺技

写真の技の他、チチのみ出せる雷神拳(➡⬇↘＋AorC)、ネネのみ出せる風神脚(⬇↙⬅＋BorD)を持つ。特殊でスキの大きい技が多いので、使いどころを考えて。

くるりんこ投げ

接近して⬇↙⬅⬇↘➡+C

いわゆるコマンド投げ。連続して出すことが可能らしい。

まねまねアタック

➡⬅➡＋AorC

2人で同時に同じ攻撃をするようになる。攻撃3回まで有効。

とんでけパンチ

⬅ため➡＋AorC

操作していないほうのキャラを投げつけて攻撃する技。

ぼこぼこドロップ

⬇↘➡⬇↘➡＋D

相手を交互に攻撃しつつ上昇、最後に2人で踏みつけて落とす。

斎天大聖　孫悟空

スサノオのライバル的存在。如意棒を使ったリーチのある攻撃が特徴だが、接近戦も決して弱くない。スサノオに比べ、技のクセは強い。

必殺技

対空関係が充実しているため、飛び込みには強いが、待っても強くない。怒濤の攻めで相手を押さえ込んでいきたいところだ。攻めの主軸になる技は三連棍だろう。

炎殺棍

⬇↙⬅➡＋AorC

如意棒を頭上から大きく回転させて攻撃。近くだと多段ヒットする。

三連棍

⬇↘➡＋AorC

如意棒で攻撃しつつ前進。3回攻撃する。外すとスキが大きい。

槍身二起脚

➡⬇↘＋BorD

如意棒を地面に刺し、上方に2回蹴り上げる。対空技。

連旋棍

⬅↙⬇⬅↙⬇＋AB

上昇しながら相手を攻撃する。攻撃範囲が狭いのが難点。

貧乏神　紊天

いわゆるイロモノキャラだが、その実力は侮れない。独特な技の数々を使いこなせれば、かなり強い。技のモーションが、いちいち笑える。

必殺技

特殊な技ばかりだが、どれも使える。リーチが長く判定の強い濡縛巾が主武器だが、スキも大きいので注意。アイテムを取ったら、濡縛転氷を積極的に狙っていこう。

濡縛巾

➡↘⬇↙⬅＋A

フンドシらしき布を相手の足に引っかけて転ばせる。判定が強い。

腰旋念珠

⬇↙⬅＋D

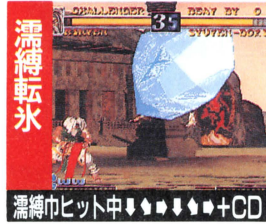
腰の数珠を回転させて攻撃する。単発ではやや使いにくい。

災念弾

空中で⬇↘➡+AorBorC

空中飛び道具。ボタンによって飛ばす方向が変化する。

濡縛転氷

濡縛巾ヒット中⬇↘➡⬇↘➡+CD

何度も回転させたあと、凍らせて空中から落とす。屈辱度高し。

酒の神　酒天童子

足は遅いが力は強いという、典型的パワーファイター。手数は他のキャラに劣るので、ワンチャンスを確実にものにする闘い方が要求される。

必殺技

5つ目の技は鬼拳(→↓↘＋A orC)。対空技ではなく移動連続技だ。鬼骨砕きとこれを攻撃の流れの中に組み込みつつ、濁流灘を狙う。轟炎酒は出てしまえば強い。

鬼骨砕き
↓↘→＋BorD

移動しながら蹴りで攻撃し、最後にハンマーナックルでしめる。

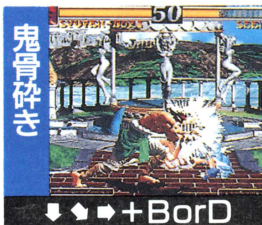
金剛弾き
→ため↑＋AorC

さまざまな攻撃を跳ね返す。コマンドが非常に特殊（前ため）。

濁流灘
接近して↓↙←→＋AorC

コマンド投げ。威力が高めなので、投げるならこれを使いたい。

轟炎酒
←↙↓←↙↓＋AB

巨大な火の玉を打ち出す。使える技だが、出るまでが遅い。

人魚姫　シーナ

対戦格闘ゲームには不可欠のギャル（死語）キャラクター。リーチはないが、広範囲に攻撃することができる。視覚的に面白い技が多いのが特徴。

ドルフィンロール
↓ため↑＋BorD

縦に回転しながら、尻尾で相手を殴りつつ上昇する。対空技。

必殺技

どの技もリーチがないので、まず近付かなければ話にならない。あらゆる技を相手に跳ね返すアクアベールの使いこなしがカギになるだろう。

シーランチャー
←ため→＋AorC

海の生物を飛ばして攻撃。ただ、ほとんど前に進まない。

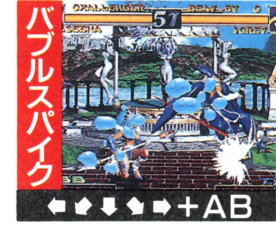
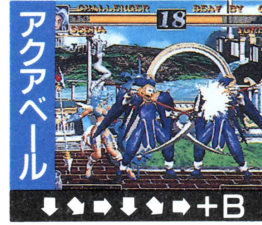
テイルウィップ
←ため→＋BorD

足が尻尾に変化し、攻撃圏内に入った相手を何度も殴る。

アクアベール
↓↘→↓↘→＋B

鏡に相手の姿を映し、相手の出した攻撃をそのまま返す。

バブルスパイク
←↙↓↘→＋AB

相手を泡でつつんで縦横に振り回したあと、凍りつかせてしまう。

死神　イグレット

鎌を使用するのでリーチがあり、攻撃範囲も広い。その半面、攻撃が途切れがちでスキも大きい。どちらかというとテクニカルなキャラ。

必殺技

幽体離脱している間は好き勝手に攻撃できるソウルスラッシュが、強いし死神っぽくてかっこいい。通常攻撃中などに、相手に悟られないようにためを作ろう。

ソウルスラッシュ
←ため↓↘→＋AorC

相手から魂を抜きとって、一定時間無防備な魂を攻撃する。

ブランブルリング
↓ため↑＋BorD

鎌がリング状に変化、本体とともに上昇しつつ相手を切り刻む。

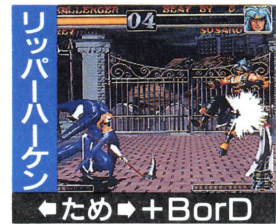
リッパーハーケン
←ため→＋BorD

地面に鎌を突き立て、遠くに刃を出す。強弱で出現位置が変化。

トラップエッジ
←ため→↘↓↙←＋AB

本体のまわりに無数の鎌の刃が出現する。対空に使えそうだ。

NEO ドリフトアウト

●ビスコ
●稼働中
●レースゲーム
●MVS

テールを滑らせる快感ったらもう……最高！

爽快なドリフトを存分に楽しむべし！

おもいっきりテールを振り出しながらの豪快なドリフトが特徴の「ドリフトアウト」シリーズも、今回で3作目。蓄積してきたノウハウを元に、ネオジオでの登場だ。今回はとにかく遊びやすさがポイントだ。直線での少しのズレなら直してくれる「自動方向修正機能」により、直線時の軸合わせは必要なし。また、障害物にクラッシュしても簡単にコースに戻れるなど、いたれりつくせりの親切設計となっているぞ。

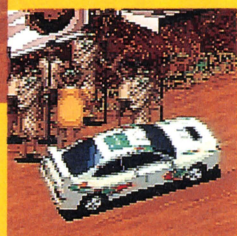
コースは市街地から凍結路まで、全6ステージ。路面グリップがそれぞれ違うので、注意が必要だ。

ステージ5の凍結路は、とにかく滑る。早め早めのハンドリングでグリップを回復させよう。初めにおもいっきりハンドルを切って、そこから急激にステアを戻すのがコツ。

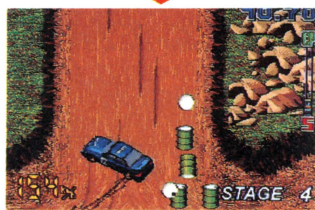
今回は途中にチェックポイントも設定されている。そのため、よりスリリングなレース展開となるぞ。

道幅の広いカーブでは、間に障害物さえなければドリフトでショートカットすることができる。ドリフトしながら最短距離のライン取りを徹底し、ある程度の速度をキープするのが速く走るコツだ。

こんな点にもこだわりが…

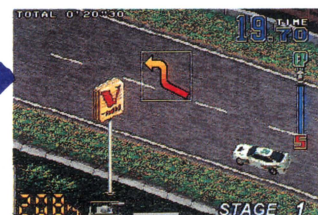
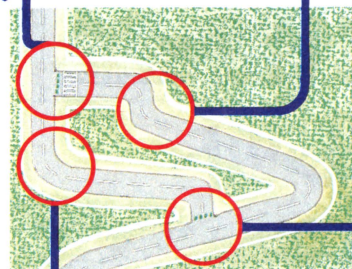
本物の車のデータを使っているだけに、リアルさがウリのこのゲーム。車のディテールの細かさもさることながら、車の細かいパーツにもこだわりが感じられるぞ。例えばこの前輪タイヤ。車が止まった状態でレバーを入れると、右へ左へと動くのだ。マニアにはうれしい演出だね。

この車はトヨタ・セリカ。'94年のワークスマシンから取ったデザインだ。このようにタイヤまでもが左右にグリグリ可動して、とてもリアルだ。

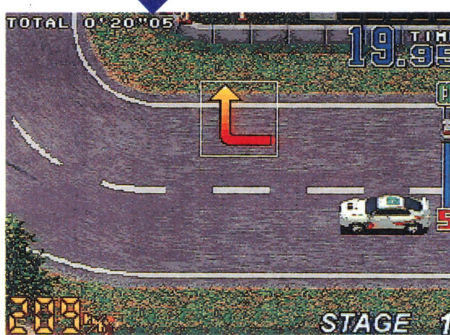
抜け道を知ればドリフトアウトがさらに面白くなる

このドリフトアウトには、レースとしての楽しさのほか、今回から追加された要素として、抜け道というファクターが用意されているぞ。抜け道は、ナビゲーターに注目していればすぐにわかるはず。カーブなどを教えてくれるパネル中に、うっすらと分岐するルートが表示されていることがあるのだ。

一見、ヘアピンカーブのように見えるが、カーブ手前に抜け道が。これで時間を短縮だ！

ここが合流地点。抜け道からだと直線コースとなるものの、通常ルートからだと、ここで大きく曲がるため、どうしてもスピードをダウンさせることに。やはりスピードを落とさずカーブを曲がっていきたいもの。

そこが抜け道の入り口。ドラム缶のバリケードで塞いであることが多いので、抜け道に入りたいときはそいつを突破しよう。

抜け道は、通常ルートよりも早く進める近道になる場合がほとんどだが、まれに裏目に出て、急なカーブが連続する遠回りコースになる場合があるので注意しよう。近道を走れば当然、タイムを短縮できる。タイムアタックを狙っている人は、最短距離になるルートをはじめに覚えてしまい、そのコースを常に走るようにするのがベストだろう。

ここの通常ルートは長い上に、カーブが多い。こんな道を通るくらいなら抜け道を走ったほうがいいだろう。ちなみに抜け道に入るのに失敗したら、Bボタンでバックすれば間に合うこともあるのでチャレンジしてみよう。

これはステージ1の分岐地点。このまままっすぐ進めば通常ルート。ここでは左に進み、ドラム缶をぶっ飛ばして隠されているルートに進入したい。ハンドルを切る反応が遅れると、通常ルートを進む羽目になってしまう。

抜け道を進むと少しカーブはきつくなるが、あくまで距離は短く、直線も多い。このカーブを抜ければしばらくストレートが続く。この抜け方がタイムに影響してくるといっても過言ではないだろう。

©1996 VISCO CORPORATION.

ストームブレード

リアルなグラフィックの本格派シューティング！

- ●ビスコ
- ●5月登場予定
- ●シューティング
- ●2人同時プレイ可能

世界平和を守る影の空軍…その名は「ストームブレード」!!

リアルなグラフィックで描かれた現用兵器が総出演の本格派シューティング、それがビスコの「ストームブレード」だ。ストームブレードとは、依頼者の要請により、内戦の巻き起こる戦地へと駆けつける影の民間空軍。世界反乱軍による紛争勃発から3日後、反乱軍の超兵器の前に弱体化した国連軍は、最後の望みをストームブレードに託した。南極にある敵最終要塞の破壊をめざし、ストームブレード部隊、全機発進せよ!! 選べる戦闘機はハリアーやF-14トムキャットなど、計4種類。全6つのミッションをクリアして迎えるエンディングは、選択キャラごとのマルチエンディングだ。

クルーは全員陽気な奴らだぜ

ストームブレードの連中は全員、友人にしたいようなファンキーなヤツばかりだ。

選べる機種は全部で4タイプ！

最新のジェット戦闘機から往年の名戦闘機まで、バラエティ豊かだぞ。

アレックスのボム攻撃、素粒子ビームキャノン。ああん、太いわぁ♥

ミッション4のボス、空母ルーズベルト出現!! お、大きいぞ。とにかく撃って撃って撃ちまくるのみ！

緑豊かなジャングルの中にも、敵の兵力が隠されているぞ！ 右前方から飛んできたのは地対空ミサイルだっ!! 全機、緊急回避せよ！

このように、各ミッションの最後に控えるボスとの対戦の前には、警告のメッセージが表示される。来るべき決戦に備え、体勢を整えておこう。

ミッション5のボスは、遺跡を改造して作られたミサイル基地。でもこの遺跡、壊しちゃっていいのかな？

ステージ構成

ミッション1～3はランダムに決定される。プレイするごとに順番が変化するぞ。

MISSION.1
夜間都市上空の戦い
ボス：B2ステルス爆撃機

MISSION.2
占拠された軍港
ボス：戦艦アイオワ

MISSION.3
石油タンクの並ぶ工場
ボス：B－1Bランサー

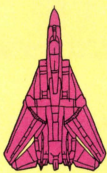
MISSION.4
海洋上での戦い
ボス：空母ルーズベルト

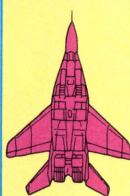
MISSION.5
ジャングルの秘密基地
ボス：遺跡ミサイル基地

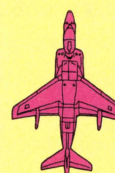
MISSION.6
南極の敵本拠地
ボス：敵最終要塞

個性豊かな4タイプの戦闘機がキミを待つ！

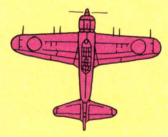
ラッキー・J・ストライカー

超マイペースな熱血パイロット。テロ空爆で友人を失い志願した。搭乗機のF-14トムキャットは、幅広ショットを装備した標準的機体となっている。

アレックス

いつも冷静な頭脳派ファイター。その生い立ちは謎に包まれている。搭乗機のMIG－29はショット幅の狭い1点集中攻撃タイプ。対ボス戦に有効だ。

キャメル・由貴・アンダーソン

超元気な音速女王蜂。戦闘中消息を絶った兄を探している。搭乗機のハリアーは最も幅広のショットをもつほか、強力なホーミングミサイルを装備。

海音寺五十六

死に場所を空と決めている元カミカゼ特攻隊員。搭乗する零戦改は弱拡散型ファイヤーショットとサーチバルカンを装備。

ⓒ1996 VISCO CORPORATION. ※画面は開発中のものです。

スラムダンク2

スラムダンクシリーズ最新作！

●コナミ
●登場時期未定
●スポーツ
●２人対戦プレイ可能

豪快なダンクシュートを決めろ

先のＡＯＵショーで出展されていた「スラムダンク２」を紹介しよう。

画面写真を見てもらえば分かるように、前作に比べ、リアルで多彩なアニメーションとＣＧを駆使した迫力満点のデキになっている。また通信同時プレイも可能で、途中参加もＯＫなのだ。実名ではないが、そんなことは気にならないくらい楽しいぞ！

バスケットの醍醐味といえば、やっぱりダンクシュートだ。

１人でやるより対戦プレイが盛り上がりそうだ。

多彩なプレイができるのだ！

選手の移動は８方向に可能だ。また、操作中の選手には表示マークが出るので、迷うことなくプレイできるよ。

OFFENCE

A+Bボタン同時押し　アリウープ
Press A+B Simultaneously Alleyoop

	A	B	C
OFFENCE	シュート Shoot リバウント Rebound	パス Pass リバウント Rebound	プレイヤーチェンジ Player Change
DEFENCE	リバウント Rebound シュートブロック Shooting Block	リバウント Rebound スティール Steel パスカット Pass Cut	プレイヤーチェンジ Player Change

DEFENCE

アクウギャレット

シューティングを極めた新作登場！

●バンプレスト
●４月上旬登場予定
●シューティング
●２人同時プレイ可能

シューティングの3大要素を詰め込んだ!?

シューティングゲームにとって大事な要素ってなんだろう？　それは「敵を破壊する爽快感」「弾避けのスリル感」「アイテムを回収する充実感」じゃないかな。

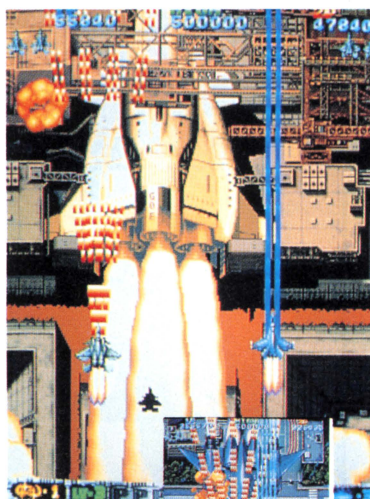
この「アクウギャレット」は、その３つの要素をバランスよく取り込んでいるのだ。そのために、無意味なパワーアップや設定を極力排除した、遊びやすい作りになっているぞ。

もちろん、全６ステージのグラフィックは美しく立体感もバッチリだ。また、２人協力プレイ時では各々が異なる自機に乗ることになる。１Ｐ側が「Ｆ／１５××ミッドナイト・イーグル」（パイロットは日本人の東条圭一郎）で、２Ｐ側が「Ｆ／Ａ１８Ｇ　キラー・ホーネット」（パイロットはアメリカ空軍のジョニー・グローバー）だ。

これが攻撃方法だ！

ショット	ガトリングファイア	前方広範囲に扇状のバルカン砲を発射。
	シャイニングレーザー	威力の強い高密度のレーザーを前方一点に照射。
	トレーシングミサイル	破壊力のある誘導ミサイルを一斉発射。
	ハンターシーカー	自機周囲にオプション装着、全方向攻撃が可能。
ボム	エナジースパーク	破壊力を広範囲に分散させた拡散ボム。
	サンダードライブ	破壊力を前方に集中させた強力ボム。

１Ｐ側のミッドナイト・イーグルは、マッハ２・５８、上限速度１８，７００ｍだ。

２Ｐ側のキラー・ホーネットは、マッハ２・２０、上限速度１６，２００ｍだ。

舞台は2022年夏。暴走した企業「ＮＡＯＨ」を阻止するべく、国連側が立ち上がるのだ。

「スラムダンク２」©1996　KONAMI　ALL　RIGHTS　RESERVED.「アクウギャレット」©BANPREST　1996　MADE　IN　JAPAN／©GAZELLE　※画面は開発中のものです。

戦国ブレード

中ボス・大ボスもカッコイイ！

●彩京
●4月登場予定
●シューティング
●2人同時プレイ可能

前半ステージを紹介しよう

ゲーム中にもビジュアルデモが挿入されるぞ。これは中ボスだね。

あの「戦国エース」の続編ということで、早くも話題のこのゲーム。今回は、前半の4ステージを紹介しよう。といっても、1回のプレイに出てくるのは、このうちの3ステージのみ。どれが、どの順番で出てくるかはランダムだ。

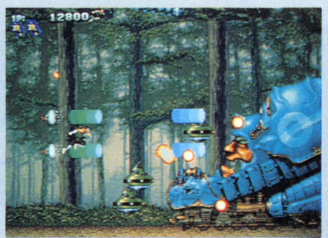
雲海ステージ

雲上を進む。捕らわれの姫を一刻も早く救い出すのだ！

ステージボス〝號天〟の艦橋部分。船首→艦橋という順に進んで（壊して）いくのだ。

森林ステージ

鬼道衆!!

中ボス、鬼道衆の1体。鬼道衆の出現順序は、ステージの順番に関係なく一定。

ステージボス、重機動戦車〝震羅〟。このでかさ、この迫力、このカッコよさ……最高っす。

渓谷ステージ

渓谷に沿って、水面を飛行していくのだ。

中ボス、鬼道衆〝惨眼〟との対決。手強そうな相手だ。

ステージボス、強襲潜艦〝蒼龍〟。はたして、どんな攻撃をしてくるのだろうか!?

祠 ステージ

鳥居を抜けて、祠の内部へ侵入していく。

ステージボス、局地防衛車輌〝朧〟。ダメージを受けて、第2形態に変化した状態だ。

CHARACTERS

暴れん坊巫女 こより

式神〝バサロ〟を引き連れて暴れまわる、型破りな巫女さん。

帰ってきたターボ坊主 天外

天外は、前作で乗っていた怪鳥〝善次郎〟が相棒だ。

反逆のからくり武者 ハガネ

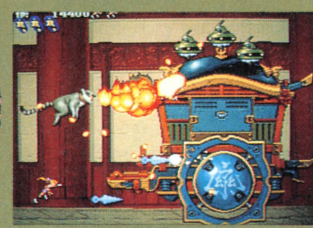
新登場のハガネは、機械の槍を装備して戦いに挑むぞ。

復讐の剣術師 翔丸

彼の装備は鏡。太い光線のようなものを発射して攻撃する。

金髪の少女忍者 ユーニス

忍猿〝ソクラテス〟が相棒。猿も空を飛ぶのか……。

Ⓒ1996 PSIKYO

E雀ハイスクール

きいろちゃんに胸騒ぎをおぼえる春の夕暮れ……

●セイブ開発
●４月発売予定
●麻雀

E雀杯争奪戦に挑戦だ!!

限定ポスターや、フォトＣＤなど、電脳アイドルも今やちょっとしたブーム。そのせいもあってか、気合の入ったシューティングを次々とリリースし続けているセイブ開発が５年ぶりに麻雀ゲームを発売する。

前作の「とってもＥ雀」「グッとＥ雀」は、実写アイドル風だったけど、この「Ｅ雀ハイスクール」は流行のアニメタッチだ。

ゲーム画面はオーソドックスだけど、アイテム使用時の演出は派手だぞ。

Ｅ雀杯の予選出場者はこの３人。紅緒、きいろ、葵のなかから選べる。君はどのタイプがお気に入り？

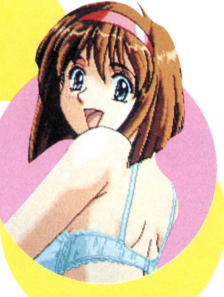
小手調べの予選はこの3人からご自由に♥

とある高校を舞台に繰り広げられる麻雀大会。その名も「Ｅ雀杯」。勝利者には栄誉と特典が与えられる。

アニメ調の女の子と取り込み処理した背景との合成で、単なるアニメとは異なり、女のコの存在感が前面に押し出されている点がとってもユニーク。

さて、ゲームの背景となるＥ雀杯は、予選と本選に分かれている。ユーザーはまず予選の３人から１人選んで対戦することになる。紅緒ちゃんはちょっぴりガサツなスポーツ娘。きいろちゃんは陽気がとりえの元気娘。葵ちゃんはしっかり者と、お約束のキャラ構成。今から会える日が待ち遠しいな。

小田切紅緒

早坂きいろ

結城葵

春の制服♥コレクション

ミッション系や、山の手お嬢様タイプの制服もいいけど、シンプルでどこか懐かしい、クラシカルな制服が好印象の「Ｅ雀ハイスクール」。冬服・合服・夏服の３種類のうち、これは合服（春・秋）だと思われる。

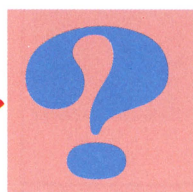
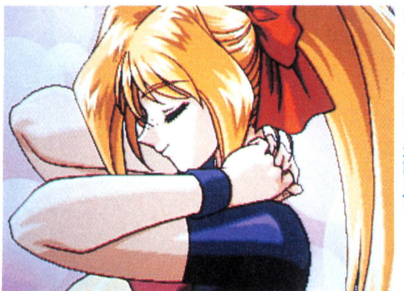
紅緒ちゃんはテニスコートをバックに登場。

きいろちゃんとは、薄日の差す体育館で会うことに。

葵ちゃんとは道場で出会う。厳粛な雰囲気だね。

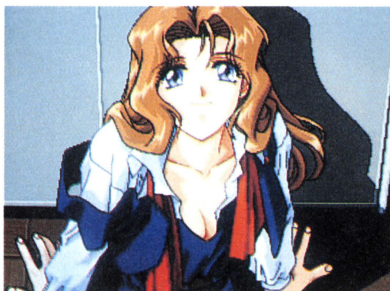
本選は強敵ぞろい!!

最後の敵はヒミツ♥

ミドリフィールズ大石

日本人とアメリカ人の血が混じったクォーター。美術商を経営する父とともに帰国した子女。変な日本語を使う。

鹿鳴館桜子

日本で有数の兵器産業「鹿鳴館重工」の一人娘。なんでもこなすスーパーウーマン。ペットに象を飼っているらしい……。

© 1996 SEIBU KAIHATSU,INC.　※画面は開発中のものです。

カルトネーム

最高の運が手に入る名前、それがカルトネーム

●アイマックス
●４月登場予定
●占い
●２人同時プレイ可能

人それぞれの名前がもつ〝総運〟〝天運〟〝地運〟などを分析し、最高の運をもたらしてくれるといわれる名前「カルトネーム」を判定してくれる占いマシン、それがアイマックスのカルトネームだ。監修を務めたのは、「カルトネーム」の著者で、第３期占いブームの仕掛人とも言われる中山雲水氏（日本姓名学協会会長・東洋運命学協会会長）。こいつは御利益も確かそうだぞ。

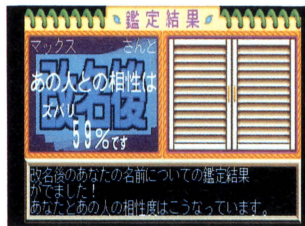
占うことができるジャンルは、「総合運勢」や「仕事＆お金」、「恋愛＆ＳＥＸ」など全部で６種類。もちろん、大好きなあのコとの相性診断もできるし、それぞれ占ったジャンルの運勢を好転させるカルトネームを教えてもらえるぞ。

曲線主体でデザインされた筐体は、足下に「カルトネーム」のロゴを投影する幻想的なもの。占い結果の用紙は、アイレベル（目線の高さ）から出力される設計なのだ。

カップルで占ってもらうのがいいかも。

６つのジャンルが、さらに細かいサブジャンルへと分化していく仕組みだ。

名前を入力した時点で基本的な運命が決定されてしまうぞ。

カルトネームで占うと、この通り結果が好転！　もう名前、変える？

エルゴノミクスデザインの筐体が神秘的なイメージを……

カルトネームを使えばこの通り!!

パズル ピヨピヨ

ヒヨコはかわいいけど、ゲームはかなりＨ！

●SPHINX
●稼働中
●パズル
●２人対戦プレイ可能

タマゴを消して、かわいいあのコと…♡

上から落ちてくる色とりどりのタマゴを積み上げて、生まれてくるヒヨコを早くトリカゴへ導く…という、一見オーソドックスな落ちものパズルゲーム。タテかヨコに同じ色のタマゴをつなげるとタマゴが割れてヒヨコが生まれ、よちよち歩き出すぞ。ところがこのゲーム、かわいらしいヒヨコのイメージとは裏腹に、とーってもＨな映像を楽しめるのだ。一定数のヒヨコをカゴに入れノルマを達成すると、ムフフな映像が……。ひたすらピヨピヨモードでは、常時、横に映像が。脇見は禁物だ!!

ひたすらピヨピヨモードでは、つい脇見を……。

ノルマ達成!!　これでいよいよ……ムフフ♡

３つのモードを選択して楽しむことができるぞ。

基本は落ちものパズルの定番に忠実なスタイル。

©1996 I'MAX ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 SPINX Co., LTD./©1996 Astro System Japan Co., Ltd.

マジカルドロップ2

さらにカワイクなった続編の登場だ！

●データイースト
●登場時期未定
●パズルゲーム
●MVS

女の子に大人気！ 落ちモノならぬ上げモノゲーム

今や各家庭用ゲーム機に移植され、ますます人気の「マジカルドロップ」に続編が登場。システムはそのままに、前作でも好評だったストーリーモードにもいろいろな新要素が追加されて、ファンにはうれしいかぎり。操作まわりも移動スピードアップで、ますます遊びやすくなっているのだ。さらにファンには朗報！ 大ボスを倒してクイズに答えると、抽選で2000名に「マジカルドロップ2」キャラクター絵ハガキがもらえるとのこと。期間は5月までなので、ふるってプレイしてね。

自分の腕前を試すいい機会。連鎖を組んでハイスコアを目指そう。

対戦プレイもグッ。やりすぎで、せまりくるドロップが夢に出てきそう。

キャラが増えた

前回ボスのワールド、新キャラ〝ジャスティス〟を含め、使用キャラは全部で7人。かわいい女性キャラが多いのが今回の特徴。

ゲーム中に彼らを見ている余裕はないってのが本音。

モードもたくさん

前回はストーリーモードと2P対戦のみだったが、今度はひらめきモードと、ひたすらモードが加わって、遊びごたえ十分。

最初に使うのは、やっぱりワールドかな……。

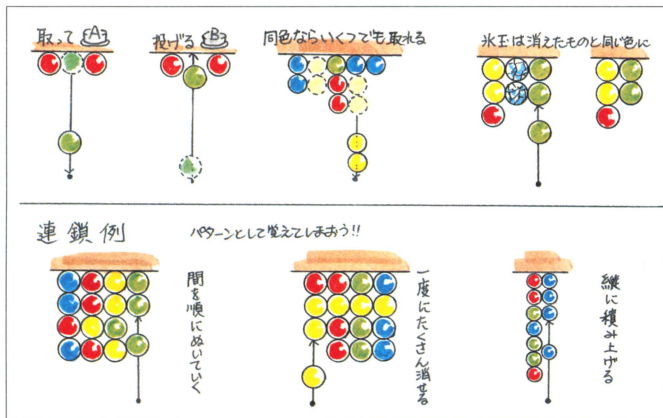
よく動くぞ！

キャラの独特なしゃべり方でも知られる「マジカルドロップ」。今回もよくしゃべると同時によく動く。勝ちポーズも要チェック！

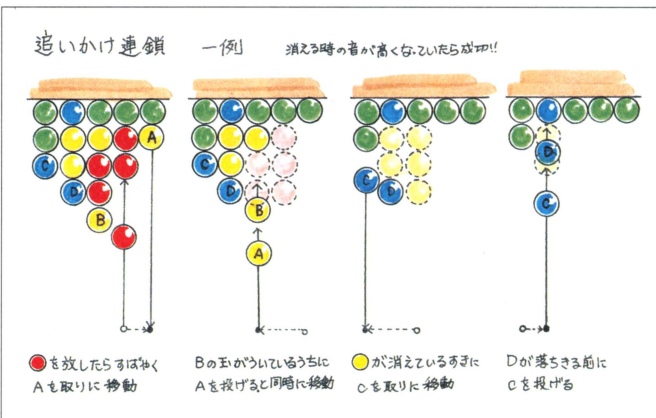
すべてを遊び尽くすには相当な時間とコインが必要？

基本操作と、いわゆる〝連鎖〟

Ⓐで取ってⒷで投げる。素早い移動がポイント

おぼえるとお得な〝あとづけ連鎖〟

このゲームでは、同色の玉（ドロップ）が縦に3コつながれば、玉を消すことができる。同色の玉をうまくつなげるためには、上からせまりくる玉の列から1度玉を吸って、玉をつなげたい場所へ投げ吐き返さなければならない。

また、あらかじめ同色の玉が3コ以上並んでいても、下から玉をぶつけなければ消えないのが、このゲームの難しいところ。あと、玉は斜めにつながっても消えない。

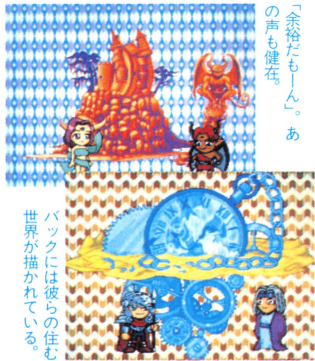
玉は同色ならいくつでも取ることができるので、初めのうちは取れるだけ取ってまとめて消す。2つのボタン操作に早く慣れよう。

勝つためには連鎖が必要。落ちモノとは画面が上下逆さまだから分かりにくいかもしれないが、連鎖の考え方は落ちモノと同じ。「上に積んで間の色を抜く」だ。

ただし縦に玉が3つぶつからなければ消えないので、連鎖が止まってしまうことも多い。確実に連鎖を起こすためには、落ちて（？）行く先に同色の玉を1コ以上用意しておくようにしよう。

あとづけ連鎖は、玉が消える時の滞空時間を利用して、あとから玉を追加しておこす連鎖のこと。タイミングさえ分かれば、簡単に連鎖数を増やすことができるぞ。

Ⓒ1996 DATA EAST CORP.／Copyright Ⓒ1995, RUSS LTD.

さらにヒートアップ!! ストーリーモード

おまちかね各モードの紹介だ。まずはストーリーモード。このモードでは各ステージごとに定められたノルマ数を消すか、対戦相手の玉が積み上がったら勝ち抜きできる。ノルマや対戦相手から送りこまれるラインは、画面中央に数字で表示されて以前よりずっと戦いやすくなっている。

さて、同キャラを含め8人すべてを勝ち抜いたら、いよいよNEWボス登場。マッチョなⅪ・ストレングス（力）、ボンデージのⅢ・エンプレス（女帝）、の2人。

見ためはカワイイものの、どいつもかなりの強敵。ハンパな腕じゃ倒せないぞ。はたしてエンディングを見ることができるかな？

連鎖数によっていろいろなパターンの動きが見られる。

フールで最後まで行けた人、心から尊敬します。

乱入！ 2P対戦OK

もちろん2P対戦で遊ぶこともできる。途中乱入も可能だけど、せめて一声かけてから入ろうね。

「余裕だもーん」。あの声も健在。

バックには彼らの住む世界が描かれている。

ワールドは勝つと胸が揺れる。見たい人は勝ちなさい。フフフ……。

そして最後に待つのは

かなり危ないお姉様。コスチュームもすごいね。

COMは尋常でないスピードでせめてくる。もう大変!!

早く4～5連鎖を作った方が勝ち。間違ったらアウト。

ひらめきモード

このモードは画面上にある玉をうまく使って、時間内にすべてを消すというパズルモード。ミスしてもすべての玉を消すことができるように、補助の玉が出てくるので、考え込むよりまず消してみよう。画面上にあるカウントが0になると壁が下りてきてGAME OVER。初めの一手が大切。

ピエロはトンネルを使って逆側へワープ。画面が広いからとても便利。

イッパツで消せるとかなり気分いい。さあどうする？

ひたすらモード

読んで字のごとく、ただひたすら玉を消していくモード。画面が広いからまんべんなく消していかないと、すぐに積み上がってしまうぞ。〝ひたすら〟も〝ひらめき〟も、難易度が3段階用意されているので、まずはやさしいものから。最後に腕前が判定されるので、気をぬかずにがんばって！

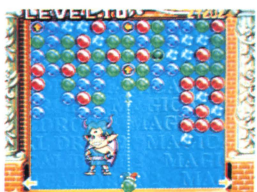
難易度は低くても大変なことには変わりない。

スペシャル玉を惜しんでもはじまらない。

とりあえず、恥ずかしくない程度の判定……。

"ひらめき" "ひたすら" モードのみ登場   の消し方

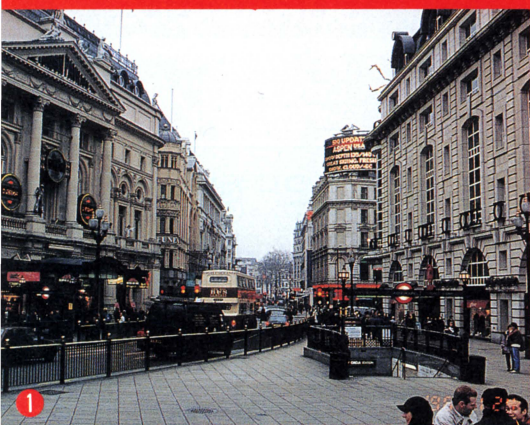
この3つの特殊玉の消し方について。まず矢印の玉。これを消すと矢印の方向の玉がすべて消える。宝石のような虹玉は画面のなかにあるすべてのスペシャル玉として使う。泡玉は、取ることができないが、上からぶつければ消すことができるおじゃま玉なのだ。

矢印玉

続けて使えば、玉を大量に消す手伝いをしてくれる。

虹玉

すべてのスペシャル玉として使えるので便利。

泡玉

ただじゃまなだけの存在。早いうちに消してしまおう。

海外のアーケードゲームショーレポート 第2弾

ATEI'96ショーレポート

文・構成　増井 宏

(株)セガ・エンタープライゼス第2AM研究開発部。バイパーズを終え、現在対戦ソニックを開発中。そういう多忙な状況にもかかわらず、ご厚意によりレポートをいただいた。

序章　突然の……

「おめでとう！」肩を叩かれて振り向くと、リーダーの片岡〝ココロジー〟洋さんがいました。「イギリスへ出張してもらうことになったよ」「!?」「今後ヨーロッパで『ファイティングバイパーズ』を売るから、向こうのショーでお客さんの反応を見てきてほしいんだ」「……他に誰が行くんですか？」「部長が一人でいいだろうって」「！（めちゃめちゃ心細いなぁ）…しかし、なんで僕が行くことになったんですか？」（終章に続く）

第1章　そしてロンドン

東京発ロンドン行きVS901便に、寂しく乗り込む男一人……と思いきや、他の部の同行者がいました。でも、それを知らされたのは、出発のほんの数日前のことです。初めての出張が海外、おまけに一人と聞いてびびっていたんですから、いや、マジで。そして12時間のフライト後、無事ヒースロー空港に到着。厳しいといわれるイギリスの入国審査を、完全日本式発音英語と度胸で突破。勢いに乗りそのままホテルにチェックイン。順調、問題なし。よし、見切った！　海外出張恐るるに足らず！　ロンドン駐在の方においしい中華料理店があるとのことで、夕食に連れていっていただきました。さて、ここでクイズです。「Q. イギリスと日本の時差は何時間でしょう？」「A. 9時間」夕食のデザートが出てきたのがイギリス時間の午後9時頃、日本時間の午前6時頃ですね。突然の睡魔に襲われた僕は、寝ながらデザートを食べる男という、名誉な(？)称号を与えられました。海外出張恐るべし！

第2章　ATEI'96ショーへ

というわけで(？)1月23日～25日の期間、ロンドンのアールズコートにて、ヨーロッパ最大規模のアミューズメントマシンショーATEI'96（Amusement Trade Expo International）が開催され、その見学をしてきました。

日本のショーと比べると、ビデオゲームの出展の割合が少ないです。代わりにジュークボックスやAWP機、リデンプション機が目立ちます。AWP機？　リデンプション機？　これらは日本にはないものなので、ちょっと説明しましょう。AWP（Amusement With Prize）機は、少額のギャンブルマシンです。ほとんどは、スロットにミニゲームが付いている形です。1クレジットは大体20ペンス（約35円）。最大ペイアウト（払い戻し）額は、8ポンド（イギリスの例、約1300円）に制限されています。アミューズメントセンター以外にも、街角のパブなど、様々な所で見かけることができます。リデンプション機は、ゲームの結果に応じて、チケットが払い出されるゲーム機を指します。チケットを集めると、景品と交換してくれます。日本のもぐら叩きなども、海外ではリデンプション機に改造され、高得点を出せばたくさんのチケットが払い出されるようになっています。これらの機器は、日本では法律で禁止されているものなので、興味のある人は海外に行ってプレイしてみましょう。

やはり会場でもビデオゲームの注目・人気は高く、特にセガやナムコのブースは、常に大盛況でした。ビデオゲームの中で一番人気は、やはり本場イギリスということで、「マンクスTT」ではなかった

①これがロンドンらしい風景。②セガブース全景。人がいないのは、開場前に撮ったからです。③大人気の「マンクスTT」。ツイン筐体はここが初お披露目。④「ファイティングバイパーズ」のアップライト筐体。

⑤アクレイムの「キラーインスティンクト2」。すごい人だかりです。⑥VF2コーナー。立ってプレイするのも新鮮……なのか～？⑦ヤオハンショッピングセンター内、セガドーム入口。⑧ボーリングなど、複合しているアーケードが多いのが特徴。

でしょうか。横に十数台もズラーッと並べられたマンクスTTのコーナーには、いつも順番待ちの行列ができていました。独特のバイク筐体に、鳴り響くエキゾースト音で、会場内の注目を集めていました。ガンゲームの人気も非常に高いようです。セガ「バーチャコップ2」、ナムコ「タイムクライシス」、アタリ「エリア51」、いずれも人が絶えない状況でした。海外ではドライブゲーム、ガンゲームの人気が非常に高いと聞いていましたが、それを実感することができました。また、「バーチャストライカー」がヨーロッパ市場では大人気です。イタリアではプレイするのに順番待ちができるほどの人気らしいです。サッカー発祥の地イギリスでも、当然大ヒットゲームだそうです。さて、ここで日本で大人気の格闘ゲームの状況はどうかというと……日本に比べればやはりいまいち盛り上がっていないようです。会場には、セガ「ファイティングバイパーズ」、ナムコ「ソウルエッジ」、ミッドウェイ「モータルコンバット3」、アクレイム「キラーインスティンクト2」などが展示されていましたが、海外でのモータルコンバット3、キラーインスティンクト2人気は相当なもので、バイパーズもソウルエッジも、決して人気がないわけではないのですが、彼らの前にはかすんでしまいます。このような中で、バイパーズをやり込む人達が結構いました。彼らは非常に楽しそうにプレイし（もちろん、フィニッシュは吹っ飛ばし＆壁破壊KOを狙っている）、ショー3日目には、インストカードに載っていない様々な技を出すようにまでなっていました。むむ、やはり分かってくれる人はいるんだな〜、とうれしかったのを覚えています。しかし、イギリス人というか、ヨーロッパの人はすごいですね。真っ昼間にビールを飲みながら商談をしています。しかし、郷に入っては郷に従えという言葉があるように、僕もショー会場でビールを飲むはめになってしまいました。そこで得た結論、「ま、少しくらいならいいかな」でも、日本ではやめたほうがいいでしょうね、やっぱり。

第3章 ロンドン巡り

ロンドン市場調査と称して、ロンドンに点在するアーケードを巡ってきました。ヨーロッパはまだこれからの市場らしく、セガのアーケード以外はまるで、一昔前の日本のゲーセンのような暗い雰囲気の店が多かったのです。「バーチャファイター2」もありましたが、慣れないアップライト筐体と、あの太いレバーのおかげで、僕の影丸はあえなく沈んでしまいました。格闘ゲームの中でもVF2の人気が高いらしく、VF2コーナーのあるアーケードもありました。少し大きなアーケードなら、必ずデイトナやセガラリーの通信対戦台が置いてあります。ドライブゲームの人気の高さがうかがえます。

ロンドン巡りの途中、頼み込んでマクドナルドに寄らせてもらいました。イギリスにはなんと、肉が4枚入っているハンバーガーがあるとの情報を聞きつけ、ついに対面しました。名前はメガマック！

お〜これがウワサのハンバーガーか、と写真を1枚、さて味のほうは……なんか肉が多いビッグマックという感じです。観光はほとんどできなかったので、これが今回の最大の収穫だったようです。

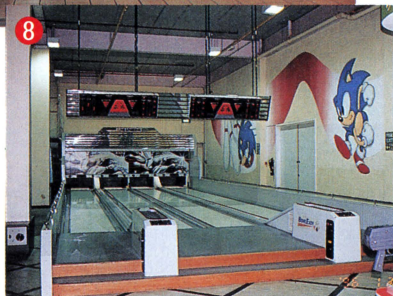
第4章 雑記

日本に比べれば、まだゲームの市場は小さいようです。1つはアーケードの数が少ない、雰囲気が暗いアーケードが多いこと。そして、ゲーム情報の媒体がないのも1つの要因のようです。格闘ゲームの盛り上がりなど、ゲーム専門誌によるところも大きいと思います。ここで『アーケードゲームマガジン』もヨーロッパで創刊してみてはいかがですか？　これからヨーロッパのゲーム市場は間違いなく伸びると思いますよ。

ちなみにセガでは、今年中にロンドンのピカデリーサーカスのトロカデロセンターに、アミューズメントテーマパークをオープンします。僕が行ったときはまだ工事中でしたが、かなり大規模なものになりそうです。みなさんもロンドンに行かれたときには、立ち寄って下さい。

終章 ガ〜ン

（序章の続き）「……どうして、僕がイギリスに出張することになったんですか？」「いや、元々バイパーズチームの人達はさ、みんな忙しいだろ。暇そうなのはおまえしかいなかったんだよ」ガ〜ン、そうだったのか〜……。

出張後の出社した朝。「おはようございます。みやげ買ってきました。これが目玉の飛び出るメガネ、ブルブル震えるボールペン、変な毛の生えたボール、それから……」「あのさ、おまえどこに行って来たの？」「？、ロンドンですよ」「もうちょっとロンドンらしいみやげはないのか？」ロンドンらしいみやげって何でしょうね？　唯一ロンドンらしいといわれた紅茶は、あっという間にみんなの手でむしり取られ、僕はロンドンのおもちゃ屋で買い込んだグッズに埋もれて過ごすことになりました。

⑨あやしい町並み!? 良い子のみんなはまねしちゃだめだぞ！⑩これがウワサのメガマック。でも、注文していたのは僕だけ。なぜ？

ソウルエッジ™

●ナムコ●稼働中●3D対戦格闘アクション●システム11

今回は全キャラの全技表を一挙に公開。さらに、起き上がりの攻防をはじめ、様々なテクニックを紹介しつつ、対ボスキャラ攻略もお届けする。これを読めば君のソウルエッジも熱くなるハズ。

続々解明!! お待たせ!! 全技公開&システムをチェック!!

「クリティカルエッジ」の力を引き出すには

前号でも紹介したクリティカルエッジ。実は、この技には巨大な力が隠されていた！

クリティカルエッジはA＋B＋Kで発動し、相手にヒットした場合、連続で技が決まるようになっている技。普通にヒットした場合は途中で止まってしまうのだが、ヒット中に追加コマンドを入力することによって、最後の一撃まで出すことができるのだ。この時の威力は相手の体力を半分近く奪ってしまうほど。ただしクリティカルエッジを出してしまうと、武器耐久度の約5分の2が減少してしまう。1ラウンドに多くて2回しか使えないので、その点は注意しよう。ちなみにクリティカルエッジのコマンドを入力しても、技が出る前に止められたら、武器ゲージは減らない。

大きな軌跡のクリティカルエッジ。最後の技まで武器ゲージは減らない。

追加コマンド入力でここまで減る。とどめをくらうとさらに痛いぞ。

投げ抜けの条件とは……

さて前回からもお届けしている投げ抜けについてだが、ついに「ほとんどの投げ技はA＋G同時押しで投げ抜けできる」ことが解明された。つまり、全キャラクターのA＋G投げとB＋G投げ、その他コマンド投げなど、そのほとんどがA＋Gで抜けられるということだ。そのなかで、例外なのがロックのダウン投げ「ダイナマイトスラム」と、各キャラの背後投げ。これらは捕まれてしまうと抜けることができない。

しかし、投げ抜けのタイミングはかなりシビアであり、投げられたと認識してから、投げ抜けコマンドを入力しても絶対に間に合わない。そのため、投げ抜けするには〝相手の心理を読む〟ことが要求される。対戦相手が「投げにくる」と思った時、投げ抜けコマンドを入力(連打)するしかない。

投げ抜けが成功した場合、互いに攻撃を弾き合い、ある程度間合いが広がる。勝負はそこから仕切り直し。実際、投げ抜けは滅多に起こらないので、抜けたほうも抜けられたほうも一瞬驚くはず。この間合いはラウンドスタート時よりも短いので、スピードが速いキャラなら、先制したほうがよい。

投げ抜けの瞬間。火花が散り、お互いが弾かれる。実際の対戦でこのような場面を見ることは少ない。

© 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESEREVED

素手コマンド技を公開!!

画面上の武器耐久度のゲージが0になった時、キャラクターは武器が飛ばされ、素手の状態になる。そうなると独特のファイティングポーズになり、技もすべて変わってしまう。その時の技のコマンドは以下のとおり。武器が飛ばされてしまうと、全員が同じ能力になってしまうので、このコマンドは「ソウルエッジ」をプレイする者なら覚えておいたほうがいい。武器を飛ばされたあとの戦法も考えつつ、闘ってみよう。

相手を浮かせるアッパーはあるが、空中コンボの類はない。

技名	コマンド	備考
ジャブ	A	
ジャブ&フック	A，A	
ジャブ&トーキック	A，K	
パンチコンボ	A，A，A	
ボディーフック	⇨➡A	
アッパー	B	
ダブルアッパー	B，B	
アッパー&フック	B，A	
エルボースマッシュ	⇩B	
ダブルナックル	⇨➡B	
ハイキック	K	
ダブルキック	K，K	
サイドキック	⇧K	
スマッシュ&フック	しゃがみB，A	
スライディングキック	走ってK	
スピンキック	A+K	
リバーススピンキック	A+K	相手に背を向けて

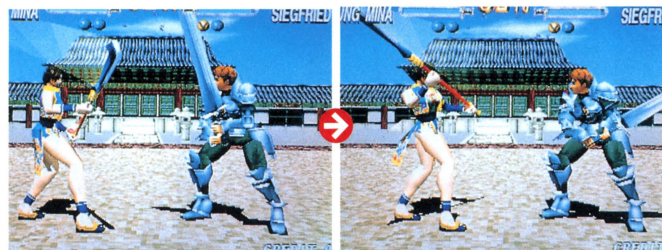
ガードボタンで戦略要素倍増!!

Gボタンはキャンセルボタンでもある

相手の攻撃を防御する時に使うGボタン。このボタンはガード以外にも様々な使い道がある。

その1つがキャンセル。まずは右の写真のように、ダッシュして走っていた場合。相手が近付くと、キャラは自発的にブレーキを掛ける。が、急には止まれない。しかし、ここでGボタンを使えば、ダッシュから急ストップすることができるのだ。これはダッシュからのスライディング防止にも役にたつ。ダッシュからの速攻は、Gを一瞬押してから出すようにしよう。

Gボタン

キャラクターの急ブレーキ状態は隙がありすぎて非常に危険。ダッシュで走ったらGを押そう。

キャンセルできるのはB斬りのみ。相手に対してフェイントとなるので使い勝手はよい。これで相手の立ちガードを誘い、投げを決めるという戦法も考えられる。

他にも、ガードボタンでB斬りをキャンセルすることが可能だ。これを実行するには、B斬りで剣を振り下ろそうとした瞬間に、Gボタンを押す。するとキャラクターは縦斬りの振り下ろしを途中で止め、また通常のポーズに戻るという仕組みになっている。

この性質を利用すれば、相手にB斬りで攻撃すると見せかけて止める、というフェイントになる。キャンセルした場合、戻りのモーションで若干のタイムラグが生じるが、すかさず別の攻撃を出したり、そのままガードすることも可能。ちなみにキャンセルは通常の立ち状態でのB斬りのみ。それ以外は一部例外を除いては、できない。

エッジキャンセルでフェイントをかけろ!

エッジキャンセルとは、上記のB斬りキャンセルから生じた派生技といえる。まずは、Bボタンで縦斬りを出してGボタンでキャンセル。この時、キャンセルをすると同時に再びBボタンを押してみよう。すると「B, B」というコンビネーションを持っているキャラなら、1発目のB斬りを止め、2発目のB斬りが出る。つまり、このテクニックを使えば、1発目をキャンセルして2発目からコンビネーション技を出すことができるのだ。ちなみにこれは「B, B」だけでなく「B, A」や「B, K」でも可。さらに3つ、4つとつながるコンビネーションなら、1発目をキャンセルして2発または3発の連係技として使えるのだ。

右上の写真はソフィーティアの「スプラッシュアンダーストリーム」。これの1発目のB斬りをキャンセルすると、2発目からいきなり下段へ攻撃できる。このキャラのAかBで始まる連係はすべて3発目が選択なので非常に有効だ。

ソフィーティア スプラッシュアンダーストリーム

B, B, ⇩A

「スプラッシュアンダーストリーム」は3発目で下段に攻撃する。しかしエッジキャンセルを用いることにより、グラフィック、サウンドともに2発目からスタート。1発当たってからすかさず下段攻撃が出る。ソフィーティアの持つコンビネーションは、すべて3発目が選択攻撃になっているので、この2発目で分岐するコンビネーションは貴重。実戦では織りまぜて使おう。

同じく「B, K」など、2発目のKが判定の強い特殊な技で、この技だけを使いたい場合も、エッジキャンセルの出番だ。単発で出すことも簡単にできるぞ。

あとはボタンを押すタイミングをマスターしよう。Gボタンからの次の入力が一番難しいところ。

このテクニックは対戦に新たな風を吹き込むはず。使い道はほぼ無限にあるので、みんなで研究してもらいたい。ただし、ヴォルドのように、エッジキャンセルがあまり意味をもたないキャラがいることも付け加えておこう。

同様に、ソフィーティアの「スプラッシュアンダーキック」もエッジキャンセルによって非常に有効な技になる。いつもは3発のコンビネーションで攻め、たまにエッジキャンセルをまぜるのがよい。

ミナの「B, K(断撃蹴)」も、このテクニックで2発目のキックだけ出せるようになる。この蹴りは相手をダウンさせることができるので非常に効果的。大振りな攻撃が多いミナだけに、こうしたテクニックを駆使して闘うことが大切。

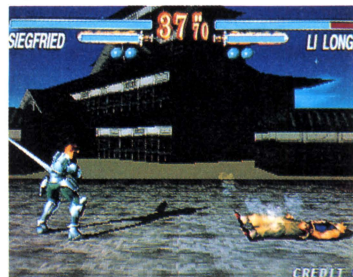
※技のコマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。➡はレバー右入れ、⇨はレバーを右に短く入れることを表しています。

起き上がりの攻防を考えよう！

起き上がる側と立っている側、どっちが有利か？

このゲームではダウンしてしまうと、そのあとの起き上がり方が非常に難しくなる。起き上がる側と立っている側、どちらが有利か。起き上がり攻めという要素が薄いこのゲームで、その真理を追求してみよう。まずは2つの立場におけるアドバンテージから。

起き上がる側の有利な点は、起き上がり攻撃の強さ。「ソウルエッジ」では起き上がりに中段と下段の2つの技を出すことができ、それらの技を出しさえすれば、まず負けることはない、というくらい強い。これをいかすには、その場起き上がり攻撃が最適だ。

立っている側としては、すでに主導権を握っていることが、有利な点といえる。相手がダウンしたままでいるようなら、ダウン攻撃を入れ、移動して起き上がるなら、その相手にくらいついていったり、逆に離れることも可能。自分にとって、のぞましい展開へと導こう。

ダウンした瞬間は煙が舞い、着地したことをプレイヤーに知らせる。ロックにはダウン投げという、もう1つの選択も。

ダウンさせた側と起き上がる側。「鉄拳」とは違い立っている側が必ずしも有利なわけではない。

ダウン攻撃は当てた技によって、決まる、決まらないが分かれる。はずすと隙が大きくなるので注意しよう。

起き上がり攻撃は非常に強力。技が出てしまったら、受ける側は立ちかしゃがみのどちらかの防御を選択し、その攻撃に備えよう。実戦では、この2択は速すぎるので、見切ることはまず不可能。

起き上がり側の防御策

起き上がる側が、最も気をつけなければならないこと。それは移動起き上がりの方法だ。移動起き上がりには、回転中のモーションに、くらい判定が出てしまうという最大の欠点がある。そのため、各種中段攻撃はヒットしてしまうのだ。しかも、ヘタに攻撃をくらうと、相手に背を向けた状態になることもあり、追加攻撃を受ける恐れがある。このような事態を避けるため、前転は絶対禁物。相手が近くにいるなら、後転も攻撃を受ける危険性が高いので、使わないようにしよう。

最も安全なのは、横転起き上がり。これで相手がついてくるようなら反撃する。敵がこちらに寄ってこないなら、間合いを取るために後転するのもアリ。起き上がり攻撃は追いかけてくる相手に対して使うのがベスト。その際、ジャンプなどでかわされないように。

起き上がり攻撃を出そうとした時に、ダウン攻撃をくらうとカウンターとなってダメージが増えてしまう。ここは、カウンター判定のない横転でとりあえず避けておく。攻撃を受けた時のダメージ量も考慮して闘おう。

相手が近づいてくるようなら、素直に横転し、そこから起き上がり攻撃を出すのが最善策。

前後転中にヘタに攻撃をくらうと、こうなる。このミスは1発だけでは済まず、1連係分のオマケにつながる。

立っている側の防御策

立っている側は、自分から攻める、攻めないを決めることができるので、非常に有利といえる。ここで逃げてしまうと、この記事の存在価値がなくなるので、あえて攻める場合について考えてみる。

攻める側としては、相手の前・後転中に中段攻撃を当て、敵がこちらに背を向けるようにしたい。しかし、この戦法も初めだけ。経験を積んだ相手だと、前・後転をしないので通用しない。

そういう場合は、相手が起き上がるところに近づいてしまおう。起き上がり攻撃を出されそうなら、垂直ジャンプやステップアウトで逃げる。これで相手もうかつには攻撃できなくなるはず。やはり、最終的に有利になるのはこちら側なのだから、安心して攻めよう。

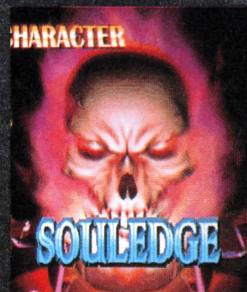
起き上がり攻撃を誘っておいて逃げてしまう。そのあと、敵の隙をついて攻撃！

ソフィーティアならこのように、あらかじめステップを出して攻撃できる態勢を整えよう。

横転起き上がりにはついていかないこと。横転からさらに前後転するのならOK。

ヘタに深追いすると、いきなり出る起き上がり攻撃の的になってしまうぞ。

CHARACTER CERVANTES

最後に待ち受けていたボス……
セルバンテス&ソウルエッジ

この2人の正体は……？

同キャラ対戦を含め、計8人を倒したあとに出てくるキャラクター、それがセルバンテスだ。見た目は海賊なのだが、対になった剣〝ソウルエッジ〟を持ち、プレイヤーに挑んでくる。彼の持つ剣はかなり大きく、とくに中距離戦で威力を発揮する。技も遠距離から突進してくるものや、バットスイング(通称ホームラン)のような技、さらにはガード不能技まで持っていて、始末が悪い。

このセルバンテスを倒すと、変身デモのあと、ソウルエッジが出現。全身に鮮やかな炎(霊気？)をまとい、魔剣ソウルエッジをたずさえての登場だ。このソウルエッジの技はセルバンテスとほぼ同じ。ワープして上空から縦斬りをしかけてくる技が追加されているのが特徴だ。くわしい設定はいまだ謎だが、今回はこの2人の攻略だ。

リングの半分ほども離れた距離からでも出してくる突進技。ガードできたら一応反撃は可能だ。しかし、突然出してくるので、けっこうやっかい……。

ソウルエッジだけが使ってくるワープ技。その姿が消えたかと思うと、一瞬のうちに頭上に現れ、落下しつつ強力な縦斬りを仕掛けてくる。一応、軸ずらしで避けることはできるので、かわしてから反撃しておきたいところだ。敵が消えて、視点が変わったら、軸ずらしかステップアウトの準備をして待っているのがいいだろう。

必殺バットスイング？技を出す前のポーズがなんとなくそのように見えるから、編集部ではこう呼んでいる。中段攻撃なのでガードを忘れずに。このあとの反撃はまず無理なので、次の出方を見ていよう。

ワンポイント攻略 ▶ 登りキックで倒せ！

このボスキャラの強さの理由は、彼らがプレイヤーの押すボタンに反応して動いていることにつきる。

その証拠に、しゃがんでGボタンを押したままにしておくと、彼らもほとんど動こうとしないのを確認できる。そこで今度はGボタンをはなすと、その瞬間に攻撃を仕掛けてくるという具合。さらに、立っていると、すぐに投げられてしまうという不条理さ。ガードを解いている時に狙われるので、こっちもガードボタンには常に指を置いておかねばならない。

結果、突進してくる技のあとに攻撃を入れるか、ワープ技を見切って、軸ずらしからの攻撃をするしかない。そこで今回は、比較的ラクに倒す方法を紹介しよう。

ガードボタンを押していると近づいてはくるものの、攻撃はほとんどしてこない。

一瞬でもガードを緩めると、すかさず攻撃してくる。卑怯ナリ、ソウルエッジ。

その方法とは、大ジャンプ早押しキックを使ったモノ。相手がこちらに反応して攻撃してきても、攻撃を出す前につぶしてしまおうというわけ。まず、敵と距離をおき、互いにダッシュ。そして、接近する少し手前で登りキックを出せば、こちらに反応して技を出した敵にあたるというわけ。これでダウンを奪い、何度も繰り返す。

タキの特殊パターン。「疾風車」をガードさせてその着地に登りキック。続いて相手の起き上がりに「風車」で近づき、再びパターンにはめる。これは同系列の技なら大抵できる。

ダウンさせるなどして、まずは少し距離をとる。そして、敵に向かってダッシュだ。

接近したら攻撃される危険性アリ。ここまで寄る直前からレバーを上方向に入れよう。

そして大ジャンプと同時にキック。攻撃しようとした敵にみごとヒットする。

次ページからはキャラ別対戦攻略だ!!

御剣平四郎

技名	コマンド
掛（かけ）	A
双掛（ならびがけ）	A,A
巴掛（ともえがけ）	A,A,A
掛旋（かけつむじ）	A,A,⇩A
掛神楽（かけかぐら）	A,A,B
贄払（にえばらい）	⬅A
脛旋（すねつむじ）	⬋A
拝（おがみ）	B
拝摺（おがみずり）	B,B
拝巻（おがみまき）	B,B,A
巻神楽（まきかぐら）	B,B,A,B
巻旋（まきつむじ）	B,B,A,⇩A
風穴（かざあな）	⇨B
贄掠（にえがすり）	⬅B
空神楽（うつろかぐら）	⇨➡B
蹴（けり）	K
横蹴（よこげり）	⇧K
弾刺（はじきざし）	⬅K
弾割（はじきわり）	⬅K,B
稲穂巻（いなほまき）	⇩K
稲穂刈（いなほがり）	⇩K,B
朧神楽（おぼろかぐら）	A+B
炎吠（ほむらぼえ）	⇨➡A+B
差踏（さしふみ）	⇩⇧⇨
風穴（かざあな）	⇩⇧⇨B
滑リ淡雪（すべりあわゆき）	走ってK
殺メ時雨（あやめしぐれ）	A+G
離レ是藤（はなれこれふじ）	B+G
榊ノ餞（さかきのはなむけ）	背後をとってA+G
八卦ノ鎬（はっけのしのぎ）※1	⬅A+G
六道ノ捌（りくどうのさばき）※1	⬅A+G
畦縫（あぜぬい）※2	⇧B
クリティカルエッジ	
三途ノ渡（さんずのわたし）※3	A+B+K,⇦⬋⬇⇧⇨B+K

※1　特定武器攻撃にたいしてのみ　※3　A+B+Kヒット中に
※2　相手がダウン中の時のみ

軸ずらしキックでSafety Attack！

このゲームでの軸ずらしの存在は、相手の攻撃をかわすためだけでなく、そのあとに攻撃を仕掛けられるといった意味を持っている。つまり、対戦における相手との駆け引きのなかで、軸ずらしがとても重要だということ。ミツルギの場合、キックでの軸ずらし攻撃がとても使える技。この技は相手にヒットした、しないに関わらず、そのままキックボタンを連打することでうまく立ちキックへ連係することが可能。もし、ここで相手が反撃してきてもカウンターで飛ばされるのは相手の方だ。続けて「稲穂刈」を出せば相手もとまどうはず。

この他にも多くの連係技が「ソウルエッジ」には存在している。闘いに自分のカラーを出したいのであれば、人真似をするのではなく、自分で有効な連係を探して使ってみよう。もし、その連係が効果的ならうれしさもひとしお。

主人公の貫禄十分、敵はナシ！

「ソウルエッジ」のなかで最もバランスの取れたキャラクターの1人といえる御剣平四郎。彼の剣技の多くには軌跡がともなう。その美しさもさることながら威力、リーチ、隙のなさ、どれを取っても一流の剣士だ。遠距離ではその機動力をいかして相手の隙を誘い、近距離ではその攻撃力をいかんなく発揮する。投げ技にはじまり、2択攻撃の豊富さ、「ソウルエッジ」では珍しい当て身技を持つなど、相手を攻めるには十分すぎる能力を持っている。つまり、どのような状況にも対応できるオールラウンドキャラクターの代表が、この御剣平四郎といえよう。

非常に剣の軌跡が美しい投げ技「殺メ時雨」。彼の技は非常に派手なものが多い。隙が少ない分だけ威力が落ちるのかと思えばそうでもなく、全キャラクターのなかでも上位に入る攻撃力を持っている。相手のガードを解き崩し、いかにして押し切った試合をするかに、勝敗がかかっている。

豊富な2択、使えないはずがない！

御剣は連係技の最後の1撃で分岐させることができるといった特徴を持っている。その技の出し方はいたって簡単で、レバーを下に入れるだけ。多少の時間のズレは生じるものの、この違いを見極めるには熟練を要するだろう。ガンガン使ってもリスクはないに等しい。使える技の代表的なものとして「巴掛」と「掛旋」が挙げられる。この技の特徴は、最後の技だけ、中下段への選択攻撃が可能なところ。

この写真の「巻神楽」と「巻旋」も最後の1撃が2択攻撃になっている。1発目がBボタンの縦斬りで始まるため、しゃがみガード不可。強制的に最後の2択を迫れる。

スキのない攻撃の連係、やはり強いね

御剣には攻撃のバリエーションが豊富にあるものの、その数には限りがあり、見切られるのは時間の問題。そこで重要となるのが技の連係。このゲームでの連係とは、相手を惑わすと同時に、ガードの固い相手の隙を意図的に作るものためのものだ。御剣の技はカウンター時を除けば、つながってもせいぜい2発。大ダメージを与えるにはそれなりの戦略が必要なのだ。

右の写真は連係の1例。相手に突っ込む技は「双掛」か「拝摺」がよい。戦闘開始後、できるだけ「掛旋」を連発しておき、相手にその感覚を植え付けてしまう。ここからが本番、おもむろに「朧神楽」を出せば、相手は対処しきれなくなっているはず。うまくいけばリングアウトも狙える。

この技からの連係はいくらでも考えられる。途中で反撃してくるようなら、そのまま「巴掛」で押し切ることも可。

連係の極意はいかにして相手をだますかにある。つまり自分の考えたプロセスに、相手がどれくらいのってくれるかということだ。結果がどうであれ、仕掛けた方が有利になるのは間違いない。上の左の写真は「掛旋」。この出の速い下段攻撃の難点はそのリーチの短さ。それを補うために前進する「双掛」を出すのだ。ある程度近づければしめたもの。やや間があるようにも思えるこの連係の強みは、相手の技を出すタイミングが少しでも遅れると、こちらの「掛旋」がヒットする点にある。そのあとは追い打ちもできるので一石二鳥。リーチの短い技を、前進する技のあとに連係させることで、効果は倍以上。単純につなげることだけが連係ではないのだ。

成　美那 ソン・ミナ

技名	コマンド
刀撃（とうげき）	A
連牙撃（れんがげき）	A,A
刀撃蹴（とうげきしゅう）	A,K
連牙疾風刃（れんがしっぷうじん）	A,A,A
連牙疾風脚（れんがしっぷうきゃく）	A,A,A,K
連牙地掃脚（れんがちそうきゃく）	A,A,A,⇩K
連牙揚風刃（れんがようふうじん）	A,A,B
連牙転脚（れんがてんきゃく）	A,A,K
刀柄連撃（とうへいれんげき）	A,⇨A
背転柄撃（はいてんへいげき）	A,⇨A,A
背転柄撃蹴（はいてんへいげきしゅう）	A,⇨A,A,K
背転柄撃掃蹴（はいてんへいげきそうしゅう）	A,⇨A,A,⇩K
速柄撃（そくへいげき）	⇨A
柄撃蹴（へいげきしゅう）	⇨A,K
纏糸斬撃（てんしざんげき）	⬁A
断撃（だんげき）	B
断襲刃（だんしゅうじん）	B,B
背転断襲刃（はいてんだんしゅうじん）	B,B,B
潜牙断襲刃（せんがだんしゅうじん）	B,B,⇩A
烈纏糸（れつてんし）	B,A
滅纏糸（めつてんし）	B,⇩A
断撃蹴（だんげきしゅう）	B,K
尖撃（せんげき）	⇨B
連尖撃（れんせんげき）	⇨B,B
尖纏糸（せんてんし）	⇨B,A
潜牙連尖撃（せんがれんせんげき）	⇨B,⇩A
進断撃（しんだんげき）	⬅B
断撃伐採儀（だんげきばっさいぎ）※1	⬅B,⇩A+B
揚撃（ようげき）	⬁B
側面蹴（そくめんしゅう）	K
腹突蹴（ふくとつしゅう）	⬁K
鉤爪蹴（こうそうしゅう）	⬅K
滑面蹴（かつめんしゅう）	⬉K
回天蹴（かいてんしゅう）	⇨➡K
回天跳蹴（かいてんちょうしゅう）	⇨➡K,K
回天跳撃蹴（かいてんちょうげきしゅう）	⇨➡K,K,K
潜身蹴（せんしんしゅう）	走ってK
旋陣粉砕儀（せんじんふんさいぎ）	A+B
旋陣烈纏糸（せんじんれつてんし）	A+B,⇨A
旋陣斬馬撃（せんじんざんばげき）	A+B,⇨A,B
重旋陣（じゅうせんじん）	A+B,⇨⬁⇩⬉⬅B
円舞刀蹴（えんぶとうしゅう）	B+K
跳転腿（ちょうてんたい）	A+G
柄首刈落（へいしゅがいらく）	B+G
脱肩倒（だっけんとう）	背後をとってA+G
岩砕蹴（がんさいしゅう）※2	⬁K
成式揚身伐採儀（そんしきようしんばっさいぎ）※3	⬃A+B

クリティカルエッジ

技名	コマンド
成式奥義連弾儀（そんしきおうぎれんだんぎ）※4	A+B+K,⬅⬅A+B

※1　ダウン中の相手にもヒット
※2　相手がダウン中の時のみ
※3　ガード不能（Gでキャンセル）
※4　A+B+Kヒット中に

斬馬刀の間合いを知ろう

「ソウルエッジ」のなかで最長の武器を持つキャラクターがこの美那である。しかし彼女は斬馬刀の柄の中心を持っているので、ジークフリートような武器のリーチを完全にいかした攻撃は少ない。間合いをいかした闘いを展開するには「纏糸斬撃」や「揚撃」など、隙の少ない技を使おう。使いずらい技が多い美那だが、そのなかでも「断撃伐採儀」は群を抜いて使用頻度が少ない。そんな技でも使ってみたいという人は、相手の起き上がりに重ねるか、単発の「進断撃」を出して牽制するしかないだろう。最弱キャラと呼ばれないように、間合いをつかもう。

「纏糸斬撃」この技で相手との距離をとり、自分の間合いをしっかりキープしよう。ビジュアル的にもパッとしない技ではあるが、こういった基本技こそ重要視しなければならない。遠目の間合いで相手にガードをさせて、反撃してきたところを技の出の速いA斬りの連係技でカウンター。

すべてはミドルレンジから始まる

美那は武器のリーチ、動きの遅さから、相手と中間距離を保って闘うことが大切。そのためにはまず「滅纏糸」の中下段攻撃で、相手の体力をじわりじわりと奪いつつ牽制しよう。同じように「尖纏糸」や「潜牙連尖撃」などを使えば相手に2択をせまることができる。ここに上げた技のほか、各種連係技も有効におりまぜて攻めること。

相手に近づきすぎてしまったら「柄撃蹴」という素早い技で、相手を追い返す。とにかく近距離の闘いは不利なキャラクターなので、間合いには常に注意を払おう。

逆に相手と離れてしまったら「回天跳蹴」で突っ込んでみよう。ただ、3発目まで出すと少し隙ができてしまうので注意。相手の起き上がりに重ねる時には、逆に「回天跳撃蹴」にするとよい。

「回天跳蹴」で敵をリングの外へ落としてしまうことも可能である。

1、2発目が敵にヒットすると、3発目が当たらなくなってしまう。

「滅纏糸」を使って、思わせぶりな攻撃をしてみる。この技を頼りにするのではなく、あくまでも攻撃の幅を広げるために使っていこう。

下段ガードをしない相手に使うのも有効な手段である。ロングレンジで出して2発目だけ当てることも可能。

「背転断襲刃」が当たるのも最初だけ。反撃されるよりも、あえて2発目で止め、違う技につなげるのがいい。

「潜牙断襲刃」は最も使用頻度が高い。多用するのは控えて技のバリエーションを増やし、ここぞという時に使うのが有効な方法だろう。

美那の代表的な2つの技「背転断襲刃」と「潜牙断襲刃」。この2つは相手に立ちガードとしゃがみガードの選択をせまることができる。「潜牙断襲刃」をメインに、「背転断襲刃」をおりまぜて闘うのがよい。これらに「潜牙連尖撃」を加えるのも効果的。

ミナは唯一ガード不能技をキャンセルすることができるキャラクターだ。ダウン攻撃としても使えるので試してみよう。

「滑面蹴」。この技を当てれば確実に相手をダウンさせることができる。剣撃になれた敵の意表をつくには有効な技であろう。「回転跳撃蹴」など、相手を突き飛ばす技でステージの端に追い、リングアウトを狙おう。

一見意味のないように思えるこの技の名は「円舞刀蹴」。通常、戦闘において使うことはあまりないが、相手の起き上がりに重ねて出せば効果的。

ヴォルド

技名	コマンド
サイドクロー	A
シザースクロー	A, A
エクスタティックダンス	A, A, B
ミュートスクラッチ	A, B
ミュートスラッシュ	A, B, A
トリックネイル	A, ⇩B
サイドクローキック	A, K
ステップクロー	⇨A
ブラインドブレード	⇙A
ブラインドクロー	⬅A
ブラインドスピン	⬅A, A
ラットチェイス	⇩A
ラットチェイス	⇩A, A
ラットチェイス	⇩A, A, A
ラットチェイスキック	⇩A, K
ラットチェイスキック	⇩A, A, A, K
スタンピードスクラッチ	B
スタンピードシュレッダー	B, B
スタンピードシュレッダー※1	B, B, B
スタンピードシュレッダー※2	B, B, B, B
スタンピードシュレッダー※2	B, B, B, B, B
ブレイドネイル	⇨B
ストマックスライサー	⇖B
ヘルチョップ	⬅B
エクスタシー	⇩B
モアエクスタシー	⇩B, B
デモンエルボー	⇨➡B
ミュートハイキック	K
ミュートミドルキック	⇖K
スコーピオンズテイル	⬉K
プレイングマンティス	A+B
ギロチンシザース	⬅A+B
プレイングキャンサー	⇩A+B
ゲートオープナー	⇨➡A+B
ゲートプライヤー	⇨➡A+B, K
インセインフリップ	⇨➡A+B+G
インセイントラップ	⇨➡A+B+G, K
デスローズ※3	A+K
ローリングクレイジー※4	A+G
ホイール・オブ・フォーチュン※5	A+G, ⇧B
ブラインドダイブ	しゃがみ前進始めA+B
イモータルベルチー※4	しゃがみA+B
スライディングフック	走ってA
スーイサイドダイブ	走ってK
スピニングアンブレラ	A+G
センチピードナイトメア	B+G
サディスティックスパイダー	背後をとってA+G
ブラッディドリル	⇩⇙⇨B+G
グレイブディガー※6	⇙A
グレイブディガー※6	⇙A, A
グレイブディガー※6	⇙A, A, A
ブラインドターン	⇩⬉⬅

クリティカルエッジ

ザ・ギア・オブ・マッドネス※7	A+B+K, ⇧⇩A+B

※1　3発目はカウンターヒット時のみ
※2　3発目以降はカウンターヒット時のみ
※3　2回ヒット
※4　相手に背中を見せている状態で
※5　ローリングクレイジーヒット中
※6　相手がダウン中の時
※7　A+B+Kヒット中に

長いリーチを利用した奇襲攻撃

ヴォルドはその外見を裏切らず、奇妙な技を数多く持っている。だが、ほとんどの技は派手な動きのわりに大した効果がなく、奇襲として使うのがよさそうだ。通常の闘いで使用できる技ははっきりいって貧弱。他のキャラのように選択攻撃があるわけでもないので、単体技をいかにうまく組み合わせるか、力量が問われる。

そんなヴォルドにも長所はある。彼は見ためよりはるかに手足が長いのだ。そのリーチをいかすためにあるのが振り向き攻撃。自ら相手に背を向け、近づいてきた敵に立ちとしゃがみの2択攻撃で攻めていけるのだ。

変な技が多いヴォルド。ぐるぐる回る技やフェイント技がごっそりとある。初めて出した時に相手に与えるインパクトはかなり大きいが、実は隙が大きい技ばかり。そうした技はよほどの余裕がある時以外は使わないように。プレイヤーにとって、有効な技が少ないのが頭の痛いところ。

遠距離でこそヴォルドの力が発揮される!

ヴォルドはそのリーチをいかせるように相手と離れて闘うのがよい。使用頻度が高い技は「ラットチェイス」や「ミュートミドルキック」、相手の隙を突くなら「モアエクスタシー」で空中コンボを狙うのも一興。

この2つの技は出始めが酷似しているので、普通のプレイヤーに見切られることはない。さらにどちらとも相手をダウンさせることができるというメリットがある。ヒットしたら、その起き上がりにもう一度この2択攻撃で攻めれば、相手もかなり嫌がるはず。

「モアエクスタシー」は1発決まると2発目が確定する。

武器がギリギリ届く間合いでは技の出始めが似ている「プレイングマンティス」か「プレイングキャンサー」で、相手に2択を迫ってみよう。敵が起き上がるところに重ねるのが理想的だ。

攻撃射程ギリギリよりも敵との間合いに余裕がある時は戦法を変える。カウンターでダウンを奪えるしゃがみキックをはじめとして「ブラインドブレード」などで中距離ならではの下段攻撃を駆使しよう。

近距離で使える下段攻撃「ラットチェイス」。1～3発目まで好きなところで止めて他へつなごう。

相手の攻撃が届かないように背を向ける。背を向けた状態からも避けは出せるぞ。

攻撃できる隙を見つけたらアタック。この長いリーチを使って攻撃しよう。

意外と使える「ブラインドブレード」。離れた距離から出していこう。

空中コンボ

ヴォルドは空中コンボを狙える貴重なキャラだ。相手を「スコーピオンズテイル」で浮かせさえすればいろいろな技が入るぞ。この技を決めるには「ラットチェイス」などの下段攻撃から出すと効果的だ。

安定して決まるのが「エクスタティックダンス」。ほぼ3発が確実に決まり、敵が落ちてきたところに追い打ち攻撃の「グレイブディガー」が決まる。その他、お遊びなら大ジャンプキック(ヒップ?)も決まる。この技で相手をからかうように闘っていけば、ヴォルドらしさを演出できるぞ。

「スコーピオンズテイル」で浮かせるまでが難しい。この技を出すまでに下段攻撃を多くまぜて使い、虚を突いて出そう。浮かせたら空中コンボタイムだ。

「エクスタティックダンス」の始動にはA斬りを連打してもよい。技が見えたら、Bボタンを押すようにすると、確実に出せるだろう。

タキ

技名	コマンド
裂抜（さきぬき）	A
裂組（さきぐみ）	A, A
組討伐（くみとうばつ）	A, A, A
断変（たちがわり）	A, A, B
忍変（しのびがわり）	A, A, ⇩K
乱破（らっぱ）	A, B
組乱破（くみらっぱ）	A, B, K
裂誅（れっちゅう）	A, K
烈（れつ）	⇨A
苛烈（かれつ）	⇨A, B
迅烈（じんれつ）	⇨A, B, B
惨烈（ざんれつ）	⇨A, B, B, B
忍蔦（しのびづた）	⬋A
逆手返（さかてがえし）	⇨➡A
断抜（たちぬき）	B
断組（たちぐみ）	B, B
組征伐（くみせいばつ）	B, B, B
裂変（さきがわり）	B, B, A
組誅伐（くみちゅうばつ）	B, B, A, K
十字（じゅうじ）	B, A
十字組（じゅうじぐみ）	B, A, K
十字架（じゅうじがけ）	B, A, ⇨K
忍十字（しのびじゅうじ）	B, A, ⇩K
断誅（だんちゅう）	B, K
鉄砲駆（てっぽうがけ）	⇨➡B
誅（ちゅう）	K
連誅（れんちゅう）	K, K
三連誅（さんれんちゅう）	K, K, K
水面誅（すいめんちゅう）	K, K, ⇩K
誅滅（ちゅうめつ）	K, K, A
疾殺（しっさつ）	⬂K
疾空殺（しっくうさつ）	⬂K, K
疾空滅殺（しっくうめっさつ）	⬂K, K, K
天誅（てんちゅう）	⇨K
喝誅（かっちゅう）	⬅K
潜針誅（せんしんちゅう）	⇩K
撃誅（げきちゅう）	⇩K, K
魔蠍破（まかつは）	⇨➡K
風車（かざぐるま）	⇩⬂⇨
疾風車（はやてぐるま）	⇩⬂⇨B
竜巻車（たつまきぐるま）※1	⇩⬂⇨B, K
鎌尾（かまのお）	⇩⬂⇨K
闇撫（やみなで）	立ち途中B
闇縛（やみしばり）※2	立ち途中B, B
鉢割（はちわり）	立ち途中K
滑誅（かっちゅう）	走ってK
地旋誅（ちせんちゅう）	A+K
裏天誅（うらてんちゅう）※3	B+K
笹火宙（ささびがえり）	⇨➡A+B
卒塔婆返（そとばがえし）	A+G
送火（おくりび）	B+G
釣瓶落（つるべおとし）	背後をとってA+G
崖渡（がけわたり）	⇩⬋⬅B+G
魔灼蹴（まやかしげり）※4	⬅A+G
霧笹火（むささび）※5	⬂K
封魔龍炎剣（ふうまりゅうえんけん）※6	⇨⬂⇩⬋⬅B

クリティカルエッジ

技名	コマンド
封魔百鬼断（ふうまひゃっきだん）※7	A+B+K, ⇩⇧B+K

※1　疾風車カウンターヒット時のみ
※2　ダウン中の相手にもヒット
※3　相手に背中を見せた状態で
※4　特定キック攻撃に対してのみ
※5　相手がダウン中の時
※6　ガード不能
※7　A+B+Kヒット中に

その素早さ、疾風のごとく

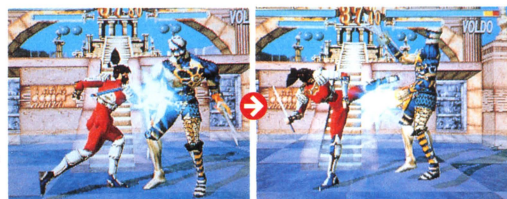
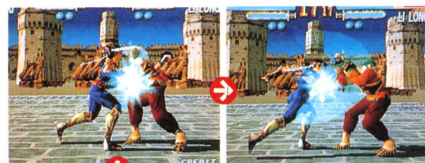
タキは忍者という設定上、全キャラクター中一番のスピードを持っている。それゆえ、その速さをいかして常に攻めまくり、相手を押していくことが可能なキャラとなっている。しかもタキは蹴り技も充実しているため、見ための攻撃バリエーションが多い。実際は斬りとあまり変わらないんだけどね。

だがその弱点は攻撃力の低さ。相手に与えるダメージがかなり小さいので、下記に述べる基本戦術の他に攻撃力が高い技も使っていきたい。技の出は遅いが「疾空滅殺」や「撃誅」が有効。どちらもカウンターヒットすれば連続技になる。

タキの特徴は忍者ならではの「速さ」。とくに、連続攻撃が主体となるこのゲームでは、この特性はとても有利にはたらく。縦斬り、横斬り、キック、すべての攻撃において隙が小さいので、あくまで攻める姿勢が求められるキャラクターだ。武器のリーチは短いので、接近戦が多くなる。

選択攻撃ではなく、速さで勝負！

タキは他のキャラ同様、中段か下段の2択攻撃ができるキャラだ。しかしタキにとって、それはオマケにしかすぎない。タキは相手に攻め入る隙を与えずに連続して攻めてこそいかされる。

まずは「組討伐」や「忍変」、「断変」を軸として使っていく。メインに使うのは、1発当たれば連続で入り、ダウンを奪える「裂誅」や「断誅」。これらの技を組み合わせることで、相手がガードを解いた一瞬の隙を突いてダウンさせることができる。相手を転ばせたら「霧笹火」で追い打ちを決めよう。この技は攻撃判定が広いので、相手が横転などで避けようとしてもヒットさせることができる。しかし、狙いすぎると失敗して、逆に相手の反撃を受けることになってしまうぞ。

簡単でなおかつ素早い「裂誅」。これは1発目が入ると2発目が連続で決まり、相手もダウンするという非常に使える技だ。

連係技による2択攻撃。ダウンを奪える技が少なく、その破壊力は他のキャラに比べて小さいタキ。しかし、下段キック後は、しゃがみ状態になるので、立ち途中攻撃である「鉢割」や「闇縛」を出す準備ができる。

「鉢割」はしゃがんで相手の攻撃を避けてから出そう。カウンターで決まったら空中コンボだ。

タキの攻撃テンポは確かに速いが、単調でもある。できれば「惨烈」などを使って相手のリズムを崩していこう。

「風車」からの2択。下段か中段、どちらがヒットしてもダウンを奪えるという便利な攻撃だ。

地味ではあるが、タキにも空中コンボは存在する。これが使えるのは「鉢割」が相手の攻撃に対しカウンターでヒットしたときのみ。当たるとそのままK連打で「三連誅」が出て、これがすべて空中でヒットする。与えるダメージが大きいので狙ってみても損はないだろう。

不意を突いて攻めるなら「風車」を使おう。これが終わる時を見計らい、相手に接近して、「鎌尾」か「疾風車」の2択をせまる。後者を出す場合はカウンターヒット時のことも考えて、Kも入力しておこう。くれぐれも相手にバレないように使っていくべし。

ソフィーティア アレクサンドル

技名	コマンド
スライドブレード	A
スライドブロー	A,A
スライドストリーム	A,A,A
スライドアンダーストリーム	A,A,⇩A
スライドストリームキック	A,A,A,K
スライドアッパーヘブン	A,A,B
スライドエンジェルキック	A,A,K
スライドアンダーキック	A,A,⇩K
ソードスプラッシュ	B
ライジングスプラッシュ	B,B
スターダストスプラッシュ	B,B,B
スプラッシュシールドアタック	B,B,A
スプラッシュアンダーストリーム	B,B,⇩A
スプラッシュアンダーキック	B,B,⇩K
スターライトスプラッシュ	B,B,A,B
エンジェルアロー	⇨A
スライドミラージュ	⇘A
リバースミラージュ※1	⬅A
ソードシャワー	⬅B
アッパーヘブン	⇩B
ホーリーハイキック	K
キックデュオ	K,K
パルーシアキック	K,K,⇩K
キックパラディソス	K,K⇩K,⇨K
ホーリーミドルキック	⇘K
トルネードローキック	⬋K
エンジェルキック	⇗K
エンジェルスパイラル	⇗K,A
エンジェルフォール※2	⇗K,B
エンジェルサマー	⇗K,K
エンジェルステップ	⇩⇘⇨
エンジェルストライク	⇩⇘⇨B
ホーリーステップ	⇨⇩⇘
ライトブリンガー	⇨⇩⇘B
アンダーエンジェルアロー	しゃがみ前歩き始めA
シールドスマッシュ	しゃがみ前歩き始めB
フロアスイーパー	走ってK
トルネードハイキック	A+K
スリーピングキック	A+G
ホーリークラッカー	B+G
ホーリードライバー※3	B+G,⇩A+B+K
ボトムズアップ	背後をとってA+G
エンジェルズパニッシュメント※4	⬅A+G
ナスティーインペイル※5	⇘B
ナスティーインペイル※5	⇘B,B
ナスティーインペイル※5	⇘B,B,B
ナスティーインペイル※5	⇘B,B,B,B

クリティカルエッジ

ブリ・ティス・フォティアス※6	A+B+K,⇩⇘⇨A+G

※1　カウンターヒット時のみ2発目自動で再生
※2　2発目はダウン中の相手にもヒット
※3　B+G投げ中
※4　相手の特定の攻撃に対してのみ
※5　相手がダウン中の時
※6　A+B+Kヒット中に

スライドアンダーストリーム& シールドスマッシュ

流れるようにつながる「スライドアンダーストリーム」。中段攻撃で終わる「スライドアッパーヘブン」との2択で使える。

この技のあとに「シールドスマッシュ」をつなげてみるのもいい。

天は彼女に二物を与えた

ソフィーティアに授けられたもの、それは「ソウルエッジ」になくてはならない〝技のスピード〟と〝判定の強さ〟である。おそらく全キャラ中最強を誇るであろう彼女には、さらに、多彩な2択攻撃まで備わっている。ここにエッジキャンセルが加われば、その選択攻撃は手のつけられないものになる。ソフィーティアのスピード溢れる攻撃は、一部のキャラにはまったくといっていいほど反撃を許さない。このキャラの強さをどういかすかは、プレイヤーの戦闘スタイルにゆだねられている。このゲームを楽しめるかどうかは君自身の手にかかっているのだ。

「ソウルエッジ」のキャラクターのなかで唯一盾をもつソフィーティア。その盾は防御以外に、攻撃で使用することもできる。しかもその技の出の速さは群を抜いている。上の写真は、その盾による攻撃を含む「スターライトスプラッシュ」。写真のところで止めると隙が出て反撃されやすい。

何も恐れず突き進め！

B斬りから始まるソフィーティアの選択攻撃の1つ「スプラッシュアンダーキック」。B斬りの判定は他のキャラクターに比べて断然強いので、どんどん使っていこう。

その名の通りダウンを奪える下段攻撃。2択にするには中段攻撃のB斬りで終わる「スターダストスプラッシュ」しかないので途中で止め、判定の強い「ソードシャワー」を出すのもいい。

ソフィーティアの連係技は、ほとんどの3発目が選択攻撃になっている。この3発目はA斬り、B斬り、キック、のどれでもつながる。下段攻撃となるA斬りは相手のダウンこそ奪えないが出が速く、キックのほうはダウンは奪えるがA斬りに比べると少し出が遅い。これらのことを踏まえて、豊富な2択を使い分けよう。

素早い「スプラッシュアンダーストリーム」。

この下段攻撃後の隙は驚異的なほど小さいので大変効果的。

ソフィーティアの幸せ投げ、「ホーリードライバー」。B投げのあと、レバーを下に入れたままでA+B+Kを連打すればまちがいなく出る。とくに投げを狙う必要もないが、ひたすら相手の攻撃を待って軸ずらしだけを狙ってくるような敵には、この投げをお見舞してやろう。

背後から迫りくる凶悪な剣

相手の懐にすうっと滑り込んでそのまま串刺しにしてしまう「エンジェルストライク」。これがヒットすると、相手は崩れ落ちるようにダウンする。この技の前段階でもある「エンジェルステップ」は、前方へ滑り込みながら上段攻撃をかわすことができるので、相手が悠長な上段攻撃を出してきたらすかさずコマンド入力してしゃがみダッシュしよう！

相手の起き上がりに滑り寄り、プレッシャーをかけながら攻撃の主導権を握ろう。この技はかなり判定が強いので、うまく起き上がりに重ねれば相手の起き上がり攻撃をつぶすことができる。背後から突き刺すことも……。

李龍 リ・ロン

技名	コマンド
鱗打（りんだ）	A
尖鱗（せんりん）	A,A
逆鱗（げきりん）	A,A,A
掃鱗（そうりん）	A,A,⇩A
鱗風（りんふう）	A,A,K
潜尾（せんび）	A,A,⇩K
蹂躙（じゅうりん）	A,A,⇩K,B
転牙（てんが）	A,B
奔舞（ほんぶ）※1	A,B,K
翻襲（ほんしゅう）	⬅A
伏爪（ふくそう）	⬋A
焦熱（しょうねつ）	⇩A,⇧B
牙撃（がげき）	B
雷牙（らいが）	B,B
炎牙（えんが）	B,B,B
転鱗（てんりん）	B,A
揚風（ようふう）※2	B,K
騎哭（きこく）	⇨B
双哭（そうこく）	⇨B,B
序車（じょしゃ）	⇗B
破車（はしゃ）	⇗B,B
急車（きゅうしゃ）	⇗B,B,B
磊落（らいらく）	⬋B
虚襲（きょしゅう）	⬋B,A
激砲（げきほう）	⇨➡B
風蹴（ふうしゅう）	K
連風（れんふう）	K,K
砂塵（さじん）	K,⇩K
砂煙（さえん）	K,⇩A
空蹴（くうしゅう）	⇗K
疾風（しっぷう）	⇨➡K
裂尾（れつび）※3	⇩⇗⇨B
転紗（てんしゃ）	⇩⬋⬅
背針（はいしん）	⇩⬋⬅B
爆針（ばくしん）	⇩⬋⬅B,⬅B
掃風（そうふう）	しゃがみ途中K
迅顎（じんがく）※4	走ってK
閃滅（せんめつ）	A+B
轟沈（ごうちん）	A+G
捻縛（ねんばく）	B+G
背落（はいらく）	背後をとってA+G
化蹴（かしゅう）※5	⬅A+G
烈震（れっしん）※6	⇗K

クリティカルエッジ

技名	コマンド
絶招（ぜっしょう）※7	A+B+K,⇨➡A+B

※1　Kの入力タイミングに若干の幅あり
※2　Kの入力タイミングによりBをキャンセル可
※3　⬅で任意にキャンセル可
※4　ヒット後、2発目自動ヒット
※5　相手の特定キック攻撃に対してのみ
※6　相手がダウン中の時
※7　A＋B＋Kヒット中に

風に鞭打つ柳のように……

比較的スピードのある部類に入る李龍。技の出もそれほど遅くなく、「ソウルエッジ」では中堅どころの強さといえる。しかし、ソフィーティアや御剣のように、なめらかな連係で相手を押していくほどの技は持ちあわせていない。短く刻みつつ、変化をもたせて攻めていくのがいいだろう。ここで取り入れるべきなのが、彼の技のなかでもとくに異彩を放っている「焦熱」と「双哭」。この2つだけは他の追随を許さないスピードを誇る。しかもどちらの技も2発目を当てると相手のダウンも奪えるのだ。こうした技の使い方で李龍らしさを引き出してほしい。

数々の斬り系統の武器のなかで、刃付とはいえ、あえてヌンチャクを使うリ・ロン。やはりブンブンと振り回すような技が多い。しかし、この「双哭」はその素早い突きが持ち味。たいていの技ならガードしたあとにこれで反撃できるという利点があるので、覚えておいて損はないはず。

蹴りもメインに使える格闘家

実は、李龍にはわりと使える足技がある。たとえば、攻め手の1つとして使える「連風」と「砂塵」。これらはKから始まる簡単なコマンドなのだが、2発目の攻撃で相手に2択を突きつけることができる。しかし1発目が上段攻撃であるうえ、2発目へのつながりが少し遅い。そのため1発目が空を切った場合、2発目へつながる前につぶされる可能性がある。この技を使う時は、確実に1発目をヒットさせるか、ガードさせる距離で出すのがベストだろう。

「砂塵」のかわりに「砂煙」を使ってみてもいい。

実は敵の起き上がりに重ねても、意外とヒットする「掃風」。

いわゆる跳び蹴りである「疾風」。下段攻撃をかわして相手の懐に飛び込む。

素早く出せる下段攻撃の「掃風」。これはしゃがみ途中で出す技なので、上段攻撃をかわす意味合いもある。そのため相手の攻撃の出がかりを潰すことも多い。くわえて、相手のダウンも奪えるので、技と技の間をつなぐ感じで使うとよい。

刃付ヌンチャクで足もとをすくえ！

相手のダウンを奪う技が多い李龍。そんな彼を象徴するような技が「伏爪」だ。これは技の出も比較的速く、リーチもある。なにより相手の攻撃をかわしつつ技を繰り出すので、理想的な下段攻撃といえるだろう。もちろんヒットすれば相手はダウンする。出しやすい技なので、相手との距離をみて「掃風」と使い分けていこう。そしてもう1つ、軌跡の美しいフェイント技の「虚襲」。これも技の出が速くフェイントの軌跡が見えた瞬間には下段攻撃が出ている。攻めの手段に加えて、相手の不意を突こう。

ヌンチャクをほうり投げ、足に引っかけて回す「裂尾」。技の判定は思ったよりも強く、しかも任意にキャンセルできるのでなにかと便利だ。リーチは見ためより長く、遠目で1発だけ当てて、相手を牽制するのにも使える。2発ヒットさせれば相手がダウンするというメリットも見逃せない。

下段攻撃のあと、素早く相手に飛びかかる「焦熱」。まさに襲いかかるといった表現がぴったりな奇襲攻撃だ。

これも技の出が速い下段攻撃「伏爪」。たっぷりリーチのある「翻襲」との2択で使おう。

A斬り後の下段攻撃で終わる「潜尾」と、そのあとさらに中段攻撃へとつながる「蹂躙」。どちらかを相手に印象づけておいて、それからもう一方の技を出すと、相手も意外と引っかかってくれる。

貴重なフェイント技である「虚襲」。軌跡が美しい。

ジークフリート シュタウフェン

技名	コマンド
スラッシュ	A
ダブルスラッシュ	A,A
スラッシュクロス	A,A,B
スラッシュグラウンダー	A,⇩A
クイックスピンスラッシュ	⇨A
バックスピンスラッシュ	⬅A
ソードバスター	B
ヘルムディバイダー	B,B
アーマーブレイカー	B,B,B
ブレイクキック	B,B,K
バスターグラウンダー	B,⇩A
バスタースピンキック	B,K
ピースィングストライク	⇨B
スカイスプリッター	⬃B
ヘッドバッド	⬅B
ダブルヘッドバッド	⬅B,A
トリプルヘッドバッド	⬅B,A,B
スラスト	⬋B
スラストスロー※1	⬋B,⬅B
フェイタルダイブ	⬅⬅B
フェイタルドライブ	⬅⬅B,B
ダークハイキック	K
ダークミドルキック	⬃K
アクセルキック	⬃K,K
アクセルヘッドアッパー	⬃K,K,B
ライジングスラッシュ	立ち途中A
メイルシュトローム	立ち途中A,A
ライジングキック	立ち途中K
スライディングキック	走ってK
ドロップキック	走ってB+K
スピンキック	A+K
フライングエッジ	⇨➡A+B
ショルダーチャージ	⇨B+K
ヒルトインパクト	A+G
ナイトメアスラッシャー	B+G
フラップジャック	背後をとってA+G
アップトス	⇩A+G
ストンピング※2	⬃K
ストンピング※2	⬃K,K
ストンピング※2	⬃K,K,K
ストンピング※2	⬃K,K,K,K
アースディバイド※3	⇩⬃⇨B
クリティカルエッジ	
シュトゥルム・アングリフ※4	A+B+K,⇨⇩⬃B+K

※1　スラストヒット中
※2　相手がダウン中の時
※3　ガード不能
※4　A+B+Kヒット中に

アーマーブレイカー

エッジキャンセルとして最も分かりやすいのがこの「アーマーブレイカー」。混戦中に使用することで、相手を未知の世界に引きずり込むことができる。多用は控え、バレない程度に小出ししよう。これでもう「ジークは弱い」なんて言わせない。命名「バレない程度に小出ししようキャンセル」だ！

剣技の遅さは足技でカバー

ジークフリートはその武器の長さを最大限にいかした攻撃が特徴的。攻撃の間合いは全キャラ中最長かと思われる。その長さをいかした攻撃の1つとして「ピースィングストライク」があげられる。この技はロングレンジで初めて威力を発揮する技で、ショートレンジで使おうものならば、きっと相手にカウンターをとられてしまうだろう。ジークフリートのリーチの長さを誇示し、敵を牽制するためにも最適の技といえる。仮にガードされても「スラスト」や「スカイスプリッター」など、第2の牽制技も控えている。できるだけ長距離戦に持ち込もう。

「ピースィングストライク」の使い方としては相手の起き上がりを遠くで静観しつつ、敵が起き上がり攻撃をしてきたら、待ってましたと突いてあげるのがよい。この他にも、この技で敵をステージ端まで追い詰め、「スカイスプリッター」でリングアウトを狙うことも可能だ。

ジークの神髄は接近戦にあり

ジークフリートを使うにあたり「アクセルキック」を利用しない手はない。中段、下段と敵を揺さぶるにはもってこいの技である。連係技として「アクセルヘッドアッパー」としても活用できる。これにおりまぜて「メイルシュトローム」も使っていくべき。技の出が比較的早いので「アクセルキック」から下段攻撃を出し、そこから相手のガードを上下に振り分けよう。

1発目だけでも「ダークミドルキック」となる。

ジークフリート使いにしてみれば、命ともいうべき技。それが「アクセルキック」。

この技は単発で出して「ライジングスラッシュ」で止めるより、「メイルシュトローム」として使うのが有効。いろいろな使い方を試してみよう。

接近戦でいきなり使ってみたり、敵の起き上がりに重ねるのも、1つの方法といえよう。

エッジキャンセルを使おう！

前のページでも触れたが、〝エッジキャンセル〞とはいわゆるB斬りのキャンセルである。この攻撃方法は、ちょっと見には弱そうなジークフリートが、天から、ナムコから授かった唯一の宝物である。このテクニックを使うことで、ただの「ソードバスター」も使い道が倍増する。具体的な方法としては「アーマーブレイカー」の1発目をエッジキャンセルすることで、通常出るはずの2発目（中段攻撃）に備えてガードしている相手に、3発目の下段攻撃をくらわすという寸法だ。また、その他にも「ヘルムディバイダー」を相手にガードさせ、そのまま3発目の「アーマーブレイカー」に変化させるように見せておきながら、いきなり「スカイスプリッター」を出すという形でエッジキャンセル以外にも相手を翻弄する手段はある。くわえて、「バスターグラウンダー」でも1発目をエッジキャンセルし2発目（下段攻撃）を出すことが可能だ。

無理に「エッジキャンセル」するより「バスターグラウンダー」を素直に出そう。

これは「バスタースピンキック」をエッジキャンセルしたもの。意味のないことは身を滅ぼすだけ。使いどころを考えよう。

ロック・アダムス

ブリーズアクス	A
ゲイルアクス	A,A
タイフーンアクス	A,A,A
スイングキャノン	A,B
スピニングアクスキック	A,K
グリップショット	⇨A
グリップストローク	⇨A
トルネードアクス	⇨A,A,A
ストロークキャノン	⇨A,A,B
サイクロンアクス	⬋A
アクススイング	⇨➡A
トルネードスパイク	⇨➡A,B
ロックスプリット	B
ロックアサルト	B,B
ロッククラッシャー	B,B,B
ロックショット	B,A
アクスヴォルケイノ	⇘B
ベアファング	⬅B
グラビティーアクス	⇨➡B
ロックハイキック	K
ロックニー	⇨K
ロックミドルキック	⇘K
キックヴォルテクス	⇘K,A
ホリゾンタルスィープキック	⬋K
ショルダータックル	⇨➡K
ランドスリップキック	走ってK
サンライズアクス	しゃがみA,B
タイダルウェイブ	⬅A+B
ロックスラム	A+G
キャニオンダイブ	B+G
アトミックドロップマキシマム	背後をとってA+G
デッドフォール	⇩⬋⬅B+G
ダイナマイトスラム※1	⇘A+G
ニールキック※2	⇧K

ロック　クリティカルエッジ

グランドスラムヴォルテクス	A+B+K,⇨⇘⬇⬋⬅+G

※1　相手が足を向けた状態で仰向けダウン中
※2　ダウン中の相手のみ
※3　A+B+Kヒット中に

適度な間合いで斧、斧、斧！

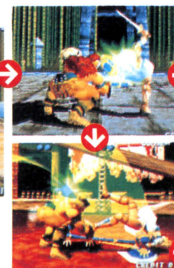
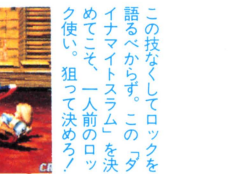
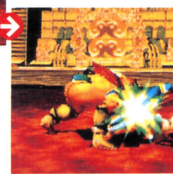
ロックは有利な間合いとそうでない間合いが非常にはっきりしているキャラクターだ。遠距離から中間距離にかけては、そのリーチの長さを活かした闘い方ができるものの、一度懐に入られると、こちらの技が出る前に相手の攻撃がヒットするといったひどい状態に陥ってしまう。彼で勝利をつかむには、攻撃は中間距離に徹することと、近距離戦からいかにうまく抜け出せるかが非常に重要になってくる。一番出が早いと思われる剣攻撃「しゃがみA斬り」、相手の隙にたたき込む性格をもち、破壊力の大きな「ロックニー」などを駆使し、慎重に闘おう！

見た目は1、2位をあらそう派手さだが、当たってくれる人は滅多にいない「トルネードスパイク」。ロックの技は全体的にこんな感じ。うまく技を連係させないと、トンネルの出口は見えてこない。今だに暗闇のなかを進んでいる人は、彼の長所と短所をもう一度考え直してみよう。

攻めは下段中心、狙うは中段アクス！

いかにもロックといった感じの「サイクロンアクス」。攻撃判定が広いことが最大の強みだ。

牽制としてはかなりの性能を誇る「キックヴォルテクス」は使える。

この技なくしてロックを語るべからず。この「ダイナマイトスラム」を決めてこそ、一人前のロック使い。狙って決めろ！

下段から発生する攻撃で、続く次の技に連係しやすいのがしゃがみA斬りだ。この技を遠目でコツンと当てて、2択をせまる戦術は非常に有効。たとえば、中段攻撃の「キックヴォルテクス」や「スイングキャノン」がそれにあたる。これらの技は、当たるとダウンを奪えるので主戦力となりうる技だろう。さらに面白い連係攻撃は「サイクロンアクス」や「タイダルウェイブ」だ。特に後者は、当てれば相手が通常より長くダウンしているので、投げ追い打ちの「ダイナマイトスラム」まで入るぞ。

堂々命名「スカイアクス」！

「ソウルエッジ」の空中コンボとは〝確実に入る連係技〟といった程度のものだが、通常の技で連続ヒットするものが非常に限られているこのゲームにおいて、この空中連係技を使わない手はない。まず相手を空中に浮かす技を選択。ここで重要なのが〝次の技が空中で当たる〟という条件。これが満たされていない場合は1つの技で終わってしまう。彼の場合「ロックニー」でなければ次の技がつながらない。しかも、この技からつながる技は「ストロークキャノン」のみ。他に入る空中連係技があるのかもしれないが、とにかく難しいのだ。

ロックの空中連係技名付けて「スカイアクス」だ！　ヒザで相手が浮いたら迷わずボタン連打モードに突入しよう！「ストロークキャノン」の2発目が出る前に、Bボタンにスイッチするのがコツだ。練習してみて！

空中連係技は出だしが肝心。せっかく相手が浮いてもここで失敗したら、もともこもない。迅速にかつ正確な入力が要求される。

これたらかなり運がいい。全段入ればかなりの体力を奪えるので自分に余裕がある時は狙ってみよう。

ガードインパクトの恐怖

ロックの攻撃全般にいえること、それは個々の攻撃のモーションが異常なまでに大きいということ。言い方を変えればガードインパクトの的になりやすいということになる。たとえ上下に攻撃を振っても、ガードインパクト達人の前ではまったく無力。どんな技を出しても跳ね返されてしまう。こういったハンデをともなうために、長いリーチと高い攻撃力を備えているとはいえ、注意が必要。カウンターかB斬りキャンセルで対抗するのも手。

上段攻撃だってこのとおり。下段攻撃でも同じような状態に陥ってしまう。うかつに手を出してはいけない。

この技はれっきとした中段攻撃なのに、ガードインパクトの前では無力。タイミングをずらすしか方法はない。

タイムクライシス

斬新なペダルアクションと映画のような演出で、早くもガンシューターの心をつかんだ「タイムクライシス」。さっそく攻略開始だ!!

●ナムコ●稼働中●3Dガンシューティング●システム・スーパー22

隠れるべきポイントを押さえよ

人気稼動中の「タイムクライシス」だが、当たる弾と当たらない弾が存在する。ランダムの要素もあるようだが、敵の色によって命中率がかなり違うようだ。赤色の敵の弾はほぼ100％、青色の敵のはランダム、手榴弾やバズーカ、DANGER表示の攻撃も100%命中する。また、茶色の敵は青色より弾が当たりやすく、マシンガンはさらに高い命中率を持つようだ。

これらのことをふまえて、いつ、どこで隠れるのか判断してほしい。

不意に手前から飛び出してくる赤色の敵。敵との距離も関係してくるので注意が必要。

撃たれる前に砲手か指揮官を倒せば問題ない。撃たれたらおとなしく身を隠そう。

手榴弾は撃ち落とすこともできる。

タイムボーナスを見逃すな

このゲームはその名のとおり、後半になるほど時間がきびしくなってくる。ライフはあるのに……、と苦汁をなめた人も多いはず。

そこで、なるべく狙いたいのが、タイムを加算してくれる敵だ。ある特定の敵を一定条件下で倒すと残り時間が増えるのだが、この敵、そうやすやすとは撃たせてくれない。前半のうちに時間をかせごう。

ここには2つの出現パターンがある。右から出てくることも。

このタイムを取ろうとして、かえってタイムロスに……。

後半では一瞬しかチャンスがなかったりする。

浮き出てくるライフボックス

ステージ1はライフアップのポイントが多い。自分の得意な地点を中心に、40人抜きを目指そう。

ステージが進むにつれて、ライフ3個ではかなり状況がきびしくなってくる。しかしこのゲーム、実はライフを増やすことができるのだ。

その条件とは「40人の敵を1発も弾をはずさずに倒す」こと。10人ほどノーミスで倒していくと、タイム表示の真横にライフボックスがうっすらと浮かび上がってくる。そのまま弾をはずすことなく敵を倒し続けると、その色は徐々に濃くなっていき、40人目を倒した瞬間、ライフゲージのなかへ吸い込まれていくのだ。

スタート直後からノーミスでくれば、この地点でライフアップ。タイムロスも少なく理想的なライフアップだ。

もっとも、40人抜きはかなりのタイムロスにもつながる。そのため、どこからライフアップを狙うのかが、重要になってくる。基本としては、ステージ1とステージ2のエリア1だろう。

ステージ1のボスから始めると、この次の敵くらいでライフアップ。ステージをまたぐ方法もある。

ここはわりと敵の登場間隔が短いので、タイムロスが少ない。問題は、爆薬箱やヘリ、車に手榴弾といった敵キャラ以外の標的だ。これらは規定の弾数だけ撃ち込む分にはミスとはならないが、人数として数えられることもない。爆薬箱は3発、ヘリは14発、車なら4発だけだ。

©1995 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

STAGE 1

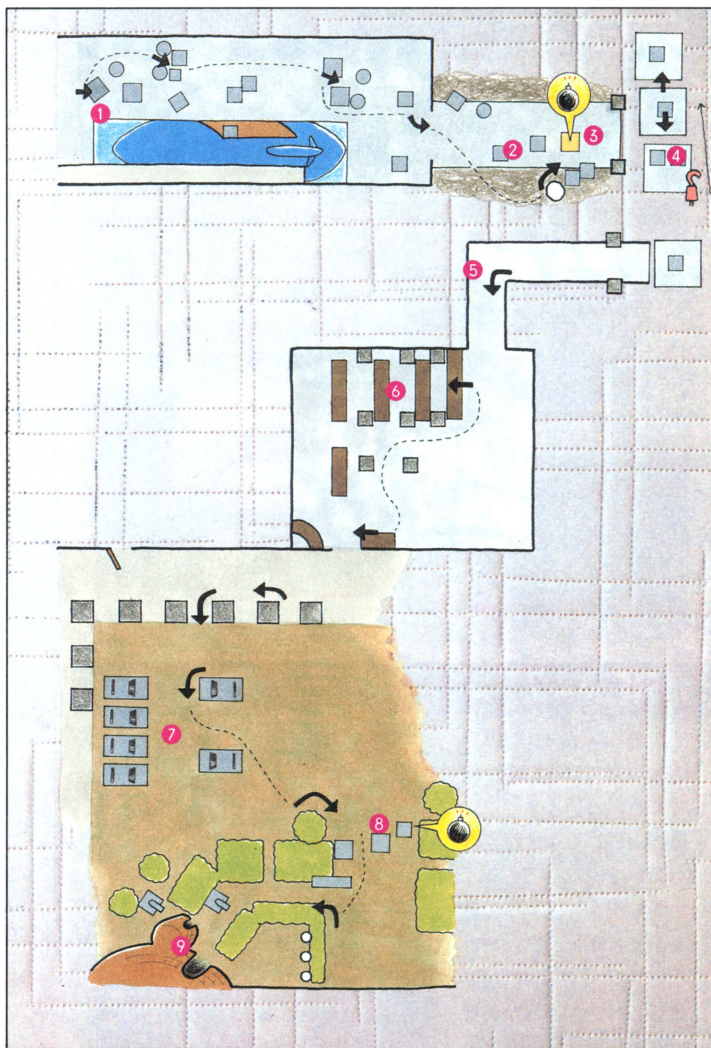
シェルード城に侵入したリチャード。そのステージ1は城の潜水艦デッキから入り、倉庫を突き抜け、中庭を通って城に突入するまで。敵の配置も簡単なので、気楽に進もう。

AREA★1

最初に隠れる右端の青を狙え。

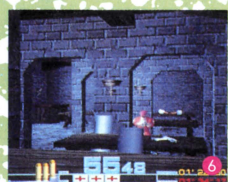
この赤はここで一番最後に出てくる敵。青1人を倒した時点で、狙いを定めておこう。

40人抜きの時は、この爆薬箱を2発だけ撃ち、少し青を倒してから、残りの1発を撃つ。

このステージでライフもタイムも稼いでおかないと、後半で苦しくなる。攻略のポイントは、敵を倒す順番とそのタイミング。このことは、これからステージが進むほど、ますます重要になってくるはず。敵の当たり判定は意外と幅広いので、障害物の陰から少し見えている敵や、転がっている途中の敵でも、弾を当てることは可能。早め早めに倒して、少しでも時間を稼いでおこう。また、敵は撃たれて倒れるまでに時間がかかるので、頭を撃ちそこなったら、もう1発撃って時間を節約しよう。

AREA★2

スタートから2回目の振り返ってからのシーン。最後に登場する2人の出方には、2つのパターンがある。すぐ前にいる1人の反対側から出てくる感じだ。左から登場すれば右から、右から登場すると上から、飛び出る。

画面が切り替わった瞬間にこの赤を倒そう。

青が飛び込んできたら、こちらになるべく引きつけてから倒すように。

赤色の敵は、その前にいる青をこちらが攻撃している間に出てくる。

AREA★3

難しいけど、ここから40人抜きを始めることも可能。

回廊奥の扉から走り出てくる敵は、1人目のあと、気持左に銃口を動かしながら撃てば、きれいに3人とも倒せる。ヘリが出てくるシーンでは、まずヘリに2発撃ち込み、飛び降りてくる棍棒を持った敵2人を倒す。そして、リロード後、再びヘリに6発撃ち込む。もう1度繰り返せば合計14発に。

40人抜きに挑戦中なら、ここの前に登場するオレンジも倒して、人数を稼いでおこう。

落ち着いて狙えば大丈夫。

BOSS

銃とは違って、登場してから攻撃してくるまでの時間は意外とある。

とどめの刺し方によって倒れ方が変わる。これは空中で倒した時。

ここはパターンさえ覚えれば簡単。こちらに走ってくる敵を撃つのは当然。敵は3人→2人→3人、そして1人と登場する。最初は中央、左、右と狙い、次に登場した時は、素直に撃てばいい。その後の敵の動きには2パターンあり、手前にいる2人の左か、右後方にボスが登場。2人を倒して一呼吸後に撃とう。

STAGE 2

このステージの最後では、シェルードとの一騎打ちが待っている。自分が隠れている状態から、ペダルを踏み込むと同時に弾を撃ち込むといった、リズム感ある攻撃が要求されるぞ！

AREA★1

場面が切り替わった瞬間に右の赤を素早く撃とう。頭が無理なら胴を狙え。

展開が速いので、敵のペースに巻き込まれないように。また、撃つ時はできるだけ、敵の頭部を狙うこと。体の他の部分に弾を当てると、敵が倒れるまでに時間がかかって、そのうしろにいる敵を撃つことができなくなってしまうからだ。40人抜き中なら、終盤の茶と緑に注意！

青を倒していると緑が、緑を倒していると赤が現れる。リズムに乗れ。

鉄骨の固定部分を撃てば、敵を全員倒せる。

いきなり手榴弾が落ちてくる。右の茶色を倒してから、撃ち落とそう。

AREA★2

このへんからは、"この敵を倒すと赤い敵が出てくる"というように、敵の出現にも条件付きのものが多くなってくる。

青を倒すと赤、その赤を倒すとオレンジ、といったスピーディーな展開になるので、注意が必要。

右と左、どちらかから赤が出てくる。かなり素早いので、飛び出したその一瞬が勝負だ。

緑の敵を倒すと、右側の敵は全滅する。

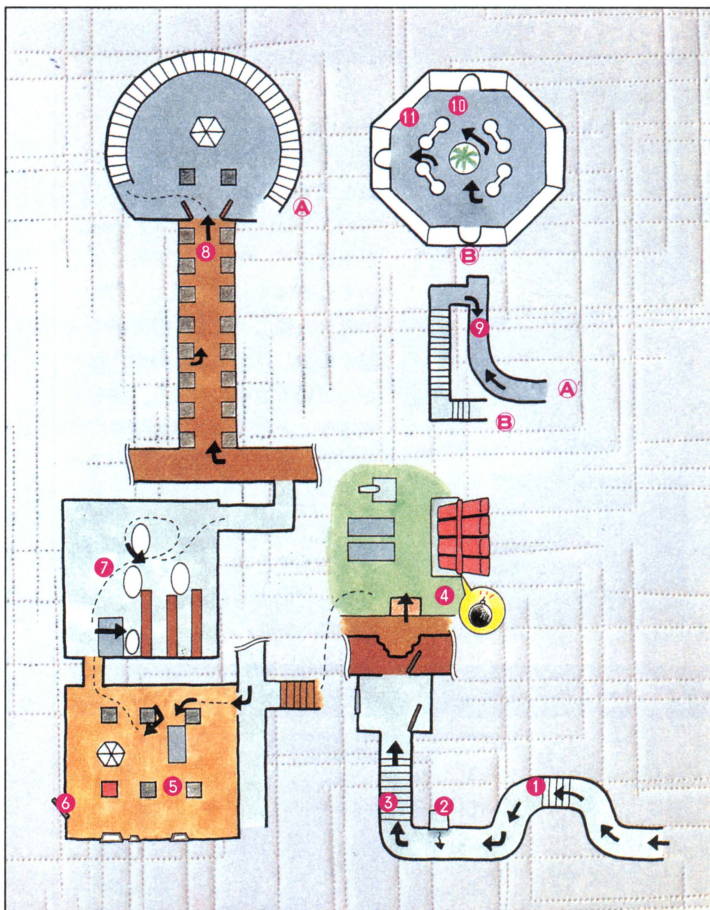
跳弾の明りで撃て！

AREA★3

右のシールド兵を倒すと、右奥から貴重なタイム兵が出現。

この赤も左右のどちらかから出てくる。

最初のシーンで、1番手前の茶を倒すと、右から赤が登場する。この時、茶のうしろにいる青を倒し損ねてしまうと、赤を狙っている間に反撃される場合があるので、気をつけたい。

大扉が開いてからのシーンでは、シールド兵、右の青、左のオレンジの順に倒したあと、階段をかけ降りていく青も撃てれば、時間が短縮されるぞ。

BOSS

シェルードのナイフはとても速い。しかし、それだけ通過するのも速いわけで、撃ってすぐにリロードしていれば問題はない。基本戦術は、撃ったらすぐに隠れるというもの。実は、このボスのシーンでは、最初に後方をタイムボーナスが走っていくのだが、彼を撃つのは非常に難しいだろう。

好きでやっているらしいシェルード(笑)。

手榴弾を投げてくる白い敵2人。1人倒し損ねても、リロードしてからで十分間に合うぞ。

ワラワラと大量に出てきて、動きまわる敵。ここは落ち着いて、順番に撃っていくこと。

どちらか片側から赤が出てくる。出てきた瞬間に倒さなければ、こちらが撃たれてしまう。

STAGE 3

いよいよ最終ステージ。レイチェルを連れて逃げ出したワイルドドッグを追って、城の奥深くまで潜入するリチャード。敵の攻撃も激しさを増し、素早い状況判断が求められる。

AREA★1

このステージでは、敵の攻撃が自分に当たる確率がかなり高い。壁が壊れるシーンでは、2人のシールド兵を倒すと、いきなり手榴弾が飛んでくる。投げつけられる前に撃つことも可能だが、リスクがともなうことを忘れずに。

この地点で、できるだけヘリを撃っておこう。

冷静さがものをいう局面。ゆっくり狙おう。

プレス機が上がると、そのうしろに赤が！

かなり遠いが、確実に取れるタイムの1つ。

AREA★2

このエリアには障害物が多く、敵もいろいろ動きまわるので非常にやりづらくなっている。すべての敵を覚えきるのは大変なので、とりあえず、赤、茶と、至近距離に現れる青の位置を、覚えよう。まっさきに撃たなければならない敵の位置も確認。

AREA★3

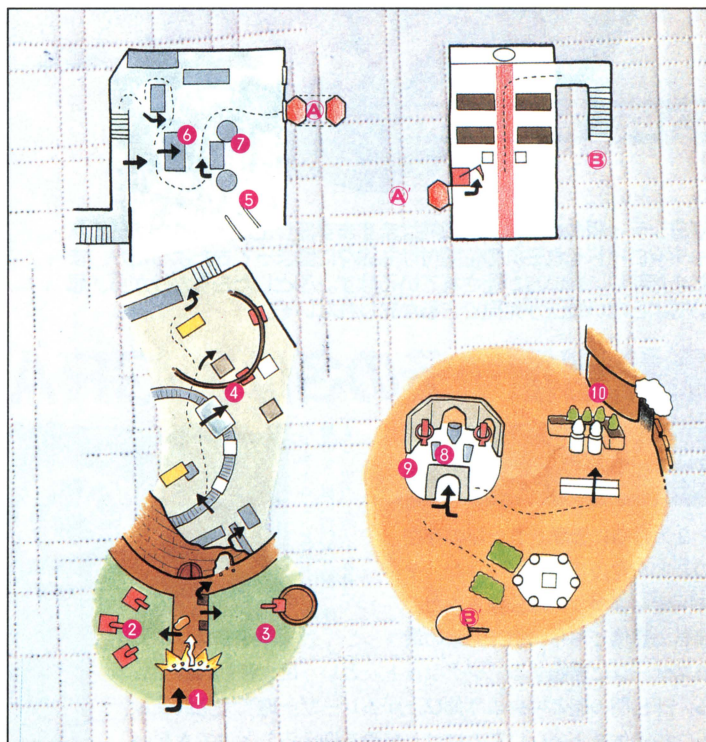
もう、このあたりまでくると、敵は少しもじっとしていてはくれない。チョコマカと動きまわるので、出現場所を覚えていたほうがラクなことは確か。しかし、敵の人数と動きをすべて覚えるには、相当な時間がかかるはず。それまでは、危険な敵、先に隠れる敵などポイントだけを押さえておこう。銅像が斧を振り回してくるシーンでは、ステンドグラスを割って飛びこんでくる敵を着地する前に撃ってしまおう。斧の当たり判定は少し残りがちだが、ギリギリのタイミングでロスを少なくしよう。

まばらに散らばっている白い敵を倒しているといつのまにか手榴弾が……。

どんどん白を倒していくと、最後に突然赤が登場する。右か左かの2択。

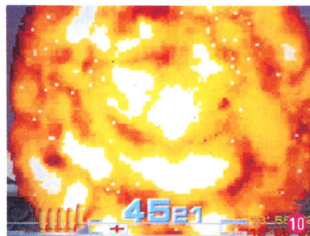
カプセルが開ききる前にも当たり判定があるので、素早く撃っていこう。

実はコレ、開発途中のシェルード城左上面図。上から見ると場内の位置関係がよく分かる。とても美しい城だ。

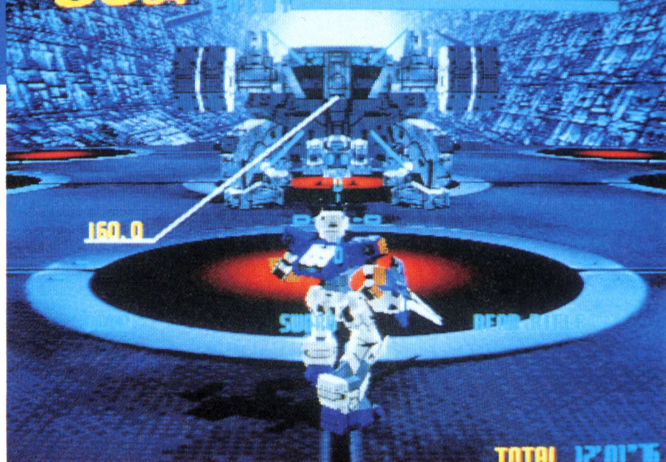
シェルード城右上面図。この写真では時計塔が見あたらない。車や大砲もない。少しがらんとした印象をうける。

LAST BOSS

とうとう本当のラスボスまでたどり着いた。ここでの基本もやはり、撃ったら素早く隠れること。もしくは安全な方法として、隠れ続けて当たり判定がなくなったところで飛び出て撃つという戦法もある。しかし、この方法では時間がかかり、一歩間違えば、出た拍子に撃たれてしまうこともある。その点でも、この方法はオススメできない。最後のシーンの攻撃はとても激しく、煙幕弾を投げてきたあとに、ワイルドドッグが飛びこんでくる。まずは煙幕弾を撃ち、突っ込んでくるのを待って狙おう。

ここには全種類の敵がそろう。手榴弾あり、マシンガンあり、まさに腕の見せどころだ。

この手榴弾を撃たないと、彫刻が襲いかかってくる。

ワイルドドッグの攻撃は巧妙だ。煙幕にもなる手榴弾を投げつけてくるぞ。

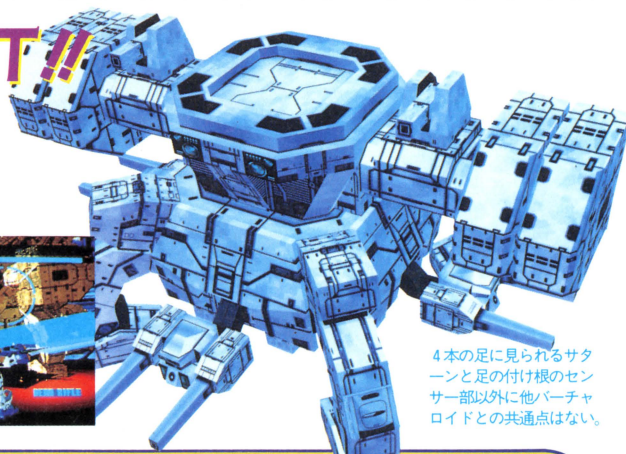
手榴弾を投げたあと、煙に紛れてみずから突っ込んでくる。至近距離での戦いだ。

VSシティ版も登場し、対戦熱はますます盛り上がってきた様子。バーチャロイドそれぞれの位置付けも徐々に固まってきたようだが、まだまだ新しい戦い方が隠されているはず。ふとしたきっかけから、思いもよらない戦法が発見できるかもしれないぞ。

●セガ●稼働中●3D対戦アクション●MODEL 2 基板

最終目標…その名はZ-GRADT!!

他V.R.とは一線を画す巨大攻撃マシン登場!

2カ月前に公開された謎の存在のことを覚えているだろうか。その明確な姿がついに公表された。諸君の想像どおり、対CPU戦の最終ステージに君臨する「ジグラット」という巨大移動兵器である。計10門の砲と中央より伸び上がるレーザー砲で完全武装したこの機体を止めないことには、終焉を迎えることはできない。

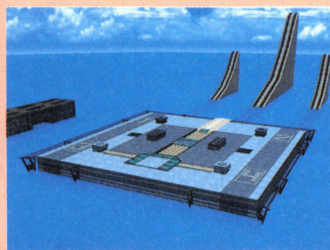
バーチャロイドとは見た目も攻撃も全く異なる防衛兵器。すさまじい火力と耐久力を持つ。

4本の足に見られるサターンと足の付け根のセンサー部以外に他バーチャロイドとの共通点はない。

バトルフィールドより打ち立てる戦術

ボスキャラの姿とともに公開されたのが、これら各ステージの構成だ。地形に合った戦術を打ち立てよう。

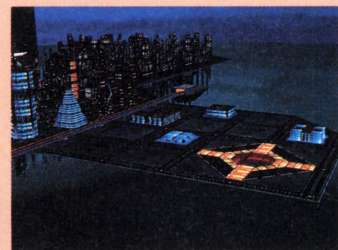
BATTLE FIELD 1 FLOODED CITY（水没した都市）

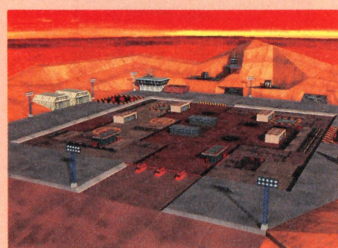
障害物はいくつかあるが開けており、特筆すべきことはあまりない。強いていえばコーナーに小さな建造物がある程度。何かに利用するというほどのものでもない。

平坦で障害物の少ないベーシックな地形。攻め手に有利。

注目のポイント
四隅の建造物

BATTLE FIELD 3 WATER FRONT（臨海都市での野戦）

建造物が左右非対称に配置されている。身を隠すに最適なL字型の建物や、一部の兵器が通過できる低い建物など形もさまざま。それらをいかに利用するかがキーとなってくる。

撃つか、降りるか、跳ぶか。相手の行動を読んで行動せよ。

注目のポイント
陸地側のL字形の建造物

BATTLE FIELD 2 AIR PORT（黄昏の空港）

水没都市よりも若干建造物の数は多くなっている。中央付近の管制塔のような建造物の上から戦闘開始となるので、開幕時の駆け引きがかなり重要となってくる。

注目のポイント
中央の2つの管制塔

暗く、サイト以外では相手を認識しづらいステージでもある。

BATTLE FIELD 4 GREEN HILLS（緑に囲まれた丘陵）

2つの丘陵が天然の障害物となっているのが特徴。ほかのステージと異なり、高さを利用しての戦術が容易なものとなっている。相手の位置と高さの把握が重要だ。

注目のポイント
中央付近の小高い丘

全ステージ中最大の広さを誇るが、遠近どちらの展開も可能。

© SEGA 1995

巨大ボスマシンの傾向と対策

前号、そして今号とボス的存在の姿が明らかになった。そこで対CPU戦最も手こずると思われるこれら2種のマシンとの基本的な戦い方をお送りしよう。

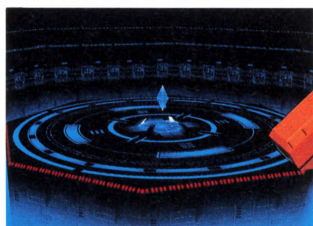
VS VR.JAGUARANDI VR.ヤガランデ

転倒をきっかけにたたみかけろ!

動きはライデンに近いが、攻撃力と攻撃範囲の大きさがすさまじい。ただし、立て続けに攻撃してくるような武器はないので、牽制しつつ撃ったと思った瞬間横に逃げ、転倒させることができる武器で撃つ。ヒットしたら立て直し、しなかったら間合いを一度離す。確実に相手を捕捉し、ダッシュ攻撃は極力控えることに徹しよう。

それぞれの攻撃力はライデンのレーザー並み。ただしスキもそれなりにデカい。

攻撃の間隔が長いのでそこを狙い撃て! 白兵戦は通常はできないらしい。

BATTLE FIELD
SECRET BASE

戦うフィールドは円形。外周に沿って相手と距離を離すように戦うのが一番いい。

拡散レーザー、グレネード、ミサイルなどを装備。レーザーやダッシュ攻撃後が狙いめ。

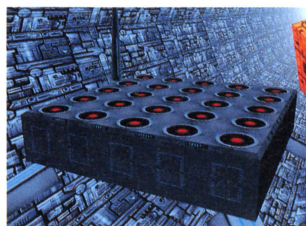
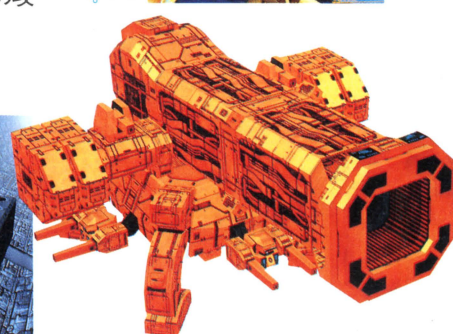
VS Z-GRADT ジグラット

相手を捕捉し円を描くように動きながら撃て

動きは遅いがとにかく硬い。相手と一定距離をあけ、常に捕捉しながら横方向に歩き、Rのショットで根気よく撃ち込んでいこう。この際、上の2門の砲から撃ってくる細いレーザーにだけは気を付けること。色が変わったら、伸び上がった砲の折れ曲がる後方に回るように移動し、ありったけの攻撃をぶち込んでやろう。

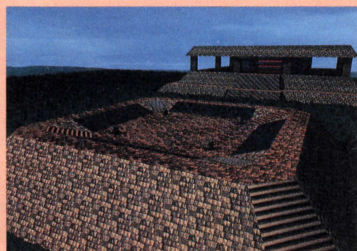
相手との距離を取るのが大切。近付かれたらダッシュして逃げ、再び捕捉する。

砲塔の回る方向を確認しながらありったけの弾を撃ち込む。戻ったら再び離れる。

BATTLE FIELD
NIRVANA

障害物は何もないので敵の攻撃は目視で避けるしかない。ジャンプや移動でかわそう。

こちらは変形後の姿。この状態の時にダメージを与えないと、倒すのは不可能だ。

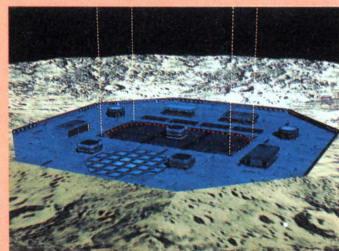
BATTLE FIELD 5 RUINS (古代遺跡)

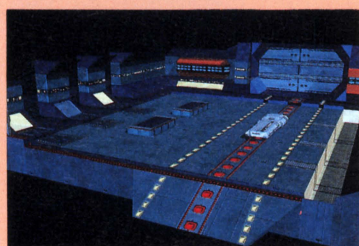
すり鉢状になった狭いステージ。障害物も四隅の石像だけ。VR.の攻撃の性質上、外周の高台にいたほうが有利ではある。上下を交互に移動すると回避能力が上がるぞ。

高低差が機体の有利不利に如実に現れる。有利なほうへ移動。

注目のポイント
高台となったフィールド外周

BATTLE FIELD 7 MOON BASE (月面基地)

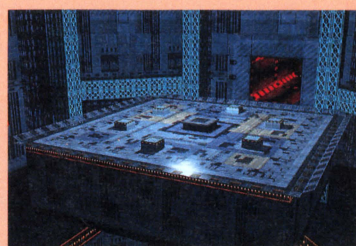
中央部が開けており、外周に沿って建物が建ち並ぶ比較的狭いステージ。8角形の外周に沿ってダッシュすると軌道が変わり、比較的安全に敵の攻撃を回避できる。

ダッシュ軌道が強制的に変わり、敵の攻撃が勝手にそれる。

注目のポイント
8角形の外周

BATTLE FIELD 6 SPACE DOCK (宇宙港)

長い3つの障害物が並ぶドック。その1つは宇宙船だ。この長さは戦い方によって非常に有利に働くことがある。ほかとは一風変わった戦い方が楽しめるステージ。

注目のポイント
巨大な宇宙船

遮蔽物を挟むと上を跳び越さない限り向こうへ行くのは困難。

BATTLE FIELD 8 DEATH TRAP (シャフト内の罠)

下へと下がるエレベーターでの戦い。対戦時には中央の巨大建造物を挟んでの開幕となる。相手が遮蔽物の向こうから攻撃してくることも考えられる。

注目のポイント
中央の巨大建造物

ベルグドルやドルカスなら開幕時の射撃は非常に有効だ。

V.R.の基本戦法 パート2

先月に引き続き、残り4体のバーチャロイドの基本戦法を伝授するぞ。総合的な戦い方に加えて、前号で扱った機体のさらなる新戦法や新テクニックもある。鍛錬して自分のものにしてくれぃっ!

ライデンのパイロットを目指す人へ

燃える男の熱血レーザー

フィールドを貫く一筋の閃光。そこには真っ黒い機体がたたずんでいる。すさまじい破壊力を持ったその光はただ出すだけでは当たらない。相手の1手先を読め。

突然の光が目の前をかすめる。相手を心理的に追い込むことができれば勝ち。

すべてをレーザーへとつなげるべし

グランドボムはもちろん、バズーカもライデンのメインの武器になるとは思えない。レーザーがたまっていない時以外は、あくまで牽制武器として使う。ただし、しゃがみバズーカだけは侮れない存在である。

ポイントとなる攻撃法

レーザーは各種、バズーカはしゃがみで。

レーザー各種

メインはノーマル、しゃがみ、横ダッシュも有効だ。

しゃがみバズーカ

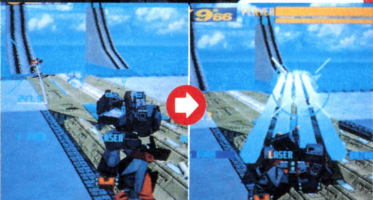
射程は200程度と短いが誘導性が極めて高い。対空にも。

基本コンビネーション

バズーカ、G・ボムで布石を置く

最も威力のある立ちレーザーを当てるために相手を動かす布石を置く。バズーカは立ちやしゃがみを、グランドボムはホッケーのパックのように滑るバックダッシュのものがオススメ。

バズーカで相手を誘い出す

ロックオン状態でバズーカを立って撃ち、相手を自分の正面に誘い出し、キャンセルしてしゃがみレーザーを撃て。

苦手な機体に対して

いかに相手を正面に捉えるか

レーザーが当たらなければライデンの強さは50%も発揮できない。ダッシュして当てるのもいいが、装甲の厚い相手にはやはり立ち状態で当てたいもの。相手を正面に捉える、あるいは正面に誘い出すことを考えよう。

射出からのタイムラグを少なくするために相手に近付くのも手。意外にも接近戦が強い。

対人戦のテムジンを相手にした場合

中間距離での戦いを得意とするテムジンは本当に手ごわい。ダッシュを誘うことよりも、こちらから近付いていくことを中心に攻めよう。G・ボムの爆風でライフルを消すべし。

ボムの爆炎はレーザーの攻撃力を消す。遠くから狙うのは不利だ。

対人戦のフェイ-イェンを相手にした場合

ダッシュしなくても速いフェイ-イェンは、うまく誘えばレーザーの中に突っ込んできてくれることもある。ハンドビームはとにかく耐え、思いきりレーザーをぶちかませ。

足で勝とうとは思わない。ニュータイプよろしく相手の動きを読め。

ライデンパイロットの心がけ

▶永遠のライバルであるために◀

ライデンは主人公メカにはなれない。主人公とは違う戦い方をするライバル機。チョコマカ動き回る姿が似合うわけがない。相手のささいな攻撃など、ものともしない装甲を盾に、2本の閃光を相手の胴っ腹にブチ込んでやろうぜ。

レーザーを当てられた相手は必ずこう叫ぶ、「あ……あれは憎しみの光だ!」と。

VIRTUAL-ON FINAL CHECK!

電脳戦機バーチャロン最終チェック!

近日中の研究、開発により新たに発見されたテクニックを最終チェック!! 一部のものには利用価値のかなり高いものもあるが、諸君がさらにこれ以上の技を開拓してくれることを期待しているぞ。

武器の使い方も新しい課題の一つ。どうやって使うか!?

CHECK POINT① 白兵戦の面白さ

先月の「回り込み」の続報。この現象は、ダブルロックオン状態から左右へ移動し、サイトが外れる直前に白兵戦武器を発動させると起こる、武器のホーミング性を利用したものだということが分かった。背後に回るには、相手との位置関係を調整すればいい。ダブルロックオン時に、この行動を行うことで白兵戦はさらに白熱したものになるだろう。

ダブルロックオンサイトが消える直前に白兵戦武器を発動させると、奇妙な角度で相手に突っ込んでいく。フェイクとしても使えるぞ。

CHECK POINT② S.L.C.ダイブ対処法

バイパーIIのS.L.C.ダイブは、出たのを確認したら、ジャンプキャンセルすればヒットすることはない。ほかの攻撃と区別さえできれば怖い技ではない。

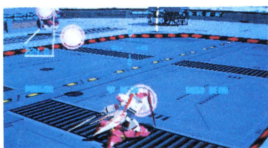
前後の行動にも注目

前後にH・ビームや7ウェイを撃ったあとはダイブはこない。

ミサイルやH・ビームがくることもあるので、先読みは危険。ダイブの炎が見えてからでも間に合う。相手の翼が引っ込んだら反撃せよ。

フェイ-イェンのパイロットを目指す人へ

相手の動きを見て動け!

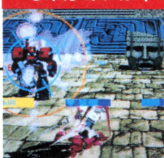
通常、ダッシュ移動などが素早いために、動きまくっているだけで「逃げフェイ-イェン」などと呼ばれることも少なくない。その汚名をいまこそ返上するのだ!

装甲と武器以外は、文句なしの性能を誇る。素早さとジャンプをいかそう。

中距離と近距離を行き来する

中距離では、連射・ホーミングともに性能の高いしゃがみハンドビームを撃つ。また、相手のダッシュ攻撃などに合わせてジャンプハートビームなども使える。近距離では、ハンドビームからの斬り付けが有効だ。

ポイントとなる攻撃法

メインはハンドビーム。これが常套手段。

しゃがみハンドビーム

中距離なら、安定して強いしゃがみハンドビームを。

ジャンプ♥ビーム

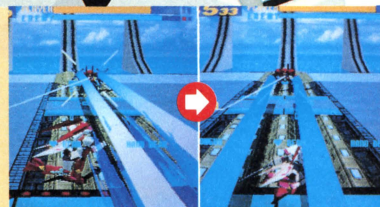
接近戦では、ジャンプ移動しながらの♥ビームが強い。

動体視力+反射神経……

しゃがみ攻撃の思わぬ有効性

装甲が薄いこの機体にとって、ライデンのレーザーほど怖いものはない。しかし、単なる立ちレーザーなら下のような芸当が可能だ。状況は限られるが、先読みをかわすのに使っては!?

秘技レーザーリンボー!

距離が200m以上離れていれば、下を移動しゃがみ攻撃でくぐれる。しかし、レーザー先端は下段にも当たり判定があるので注意。

苦手な機体に対して

後手に回って対応する

攻撃に決定的なものがないので、どうしても遠距離などでチクチク攻撃しがち。そうなると「逃げ」のレッテルを張られるので、近距離で闘い、積極的に斬りに出よう。それには、空中から接近するのが最もいい方法だ。

ジャンプ攻撃をしつつ、接近していく。一直線ではなく、ジグザグに移動して翻弄しよう。

高機動系バーチャロイドを相手にした場合

動き回る相手ならば、広範囲をカバーできるジャンプ♥ビームを撃って接近していこう。そうして接近戦になったら、ジャンプキャンセルをしながら斬り合いを挑め。

斬り攻撃は、R→Lがベスト。こちらの方が素早く2回斬れるのだ。

重武装系バーチャロイドを相手にした場合

徹底してジャンプ♥ビームで攻撃していき、着地は障害物の陰やその上に降りると、相手の裏をかける。また、ジャンプ移動で横か後ろを取れれば、斬り付けることも可能だ。

通称「お立ち台」。時々が効果的だが、貫通する武器には注意。

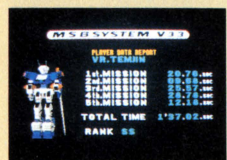
フェイ-イェンパイロットの心がけ

▶ハイパー化が決め手♥◀

ハイパー化すると、フェイ-イェンは生まれ変わったように強くなる。ハイパー化を危険信号と見るのではなく、自分の猛攻撃開始の合図として見よう。でも、ハイパー化するのは、相手に同等のダメージを与えてからが基本だぞ。

相手に同等のダメージを与えてハイパー化すれば勝ちは約束される。

CHECK POINT③ タイムアタックを楽しむ

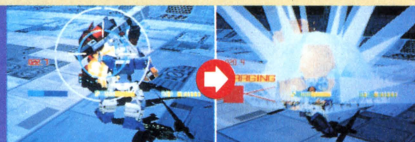
対CPU戦の1～5面をプレイする際に、できるだけ短い時間でクリアすることに徹してみよう。5面終了時(ヤガランデが出たらそのあと)のデモ画面にパイロットのランクが表示されるぞ。さて、諸君はどこまで出すことができるか!? 右のランクは、1本勝負、ノーコンティニューで終わらせたもの。

所要タイム	ランク
0～60	Ex-S
60.01～90	SSS
90.01～150	SS
150.01～210	S
210.01～300	A
300.01～420	B
420.01～540	C
540.01～720	D
それ以上	E

SS程度が出せればうまい人。それ以上を出すのはセガAM3研の達人でも困難らしいぞ。

CHECK POINT④ キャンセル技はまだある!

前号で公開した基本的なキャンセル技のほかにも、まだまだキャンセル技は存在する。例えば、立ち武器攻撃はしゃがみ武器攻撃でキャンセルできるし、白兵戦武器のほぼすべてはジャンプでキャンセルできる。キャンセルできるものはまだまだありそうだぞ。異なった行動を連続して行ってみよう。新たな発見があるかもしれない。

立ち武器をキャンセルする

通常状態で出した攻撃(LまたはR)はしゃがみ攻撃でキャンセルできる。左右どちらかで出す白兵戦攻撃についても同じ。

アファームドの特殊移動

立ち状態でトンファーを出し、直後にレバーを前や横に倒しつつダッシュボタンを押すと、トンファーがキャンセルされ移動。

アファームドのパイロットを目指す人へ

格闘マシンになることに徹せよ

目まぐるしいスピードで動き回り、爆風の中からズバッと斬り込んでくる姿はまさに「通り魔」。高い安定性を武器に、真正面から怒濤の攻撃を仕掛けろ！

回り込みやボムの使い方をマスターすればさらに戦闘レベルは上がる。

スキさえあればトンファーを繰り出せ

トンファーを当てるために、ボムを活用していきたい。相手の足止めや目くらましとして活躍してくれる。爆炎の中から斬り込んだり、2発目のボムをしゃがみボムにして時間差爆破を狙ったりと、多彩だ。

ポイントとなる攻撃法

決め手はトンファー。いかに決めるか!!

ビームトンファー

当然ながらダブルロックオンから狙っていこう。

ボム全般

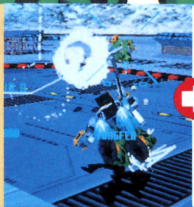
ただし横ダッシュだけは×。あまりにも使えない。

基本コンビネーション

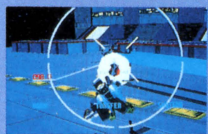
相手を常に正面に捉えるために

トンファーを当てるには、相手を確実に正面に捕捉すること。トンファー→ジャンプキャンセル→トンファーは基本。ダッシュショットガンから強制的にトンファーを出すのも有効だ。

ダッシュ攻撃で相手を捕捉

ダッシュ攻撃で相手を捕捉しつつ間合いを詰める。ショットガンやスキの少ないトンファーが有効。ダッシュ距離に注意。

苦手な機体に対して

地上にいない相手への対応が課題

当然ながらジャンプしている相手に対してトンファーは何の効果もない。しゃがみショットガンは射程が短いので着地地点にボムを置くか、降り際を狙うしかない。また、先読みを狙う相手に対しては落ちついて対応しよう。

ニュータイプが乗る(?)ライデンに対しては動きすぎは禁物だ。相手の先の先を読め。

対人戦のバル-バス-バウを相手にした場合

あまりにも跳びすぎるバル-バス-バウはトンファーで狙うべきではない。落下地点にボムを2発時間差でまいておこう。バイパーIIやフェイ-イェンにもこれで対応。

爆炎のドームを相手の下に作る。ジャンプ攻撃には極力注意せよ。

対人戦のライデンを相手にした場合

最も恐ろしいのはこちらの挙動を読んでレーザーを置いてくる相手。動きすぎると、吸い込まれるようにレーザーに当たってしまう。相手の誘いにのらないようにすること。

ジグザグ運動は避け、通常移動を基本としながら牽制し様子を見る。

アファームドパイロットの心がけ

▶稲妻のような動きで魅せろ！◀

ダッシュとからめた直線的かつ鋭角な動きは、稲妻のような美しさがある。こういうスタイルの機体にはコソコソした動きは似合わない。スキさえ見つけたらとにかく斬り込んでいくことだ。軟弱者にこの機体を使う資格はねぇ!!

正面からだろうが、背後からだろうが、構わん。躊躇せず斬りにいくのだッ!!

CHECK POINT⑤ エンディングの秘密

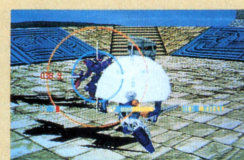
対CPU戦、ジグラットを倒したあとはどうなるのか？　1つは、ジグラットを時間内に倒した場合と、タイムアップで倒した場合とでは結末がまったく違ってくるのだ。また、前者の場合、エンディング画面でレバーを操作すると、通常とは違った演出があるぞ。どうすればなるかは自分で試してくれ。難しくはない。

ジグラットにタイムアップで勝ってしまうと残念ながら正規のエンディングは見られない。

CHECK POINT⑥ さらなる戦いへ……

次々と発見される新戦法。すさまじい速度で進化し続けるバトルに終わりはない。未知の戦いはまだ始まったばかりだ！

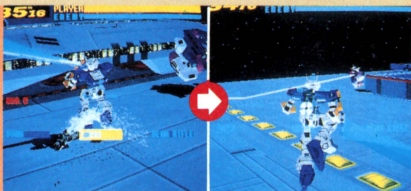
テムジンのボムには恐るべき強さが秘められているという。

ガードからの反撃方法も徐々に開発されつつあるということだ。

VR.テムジン・グライディングラムの可能性

単独で使っても避けられればスキだらけになってしまうテムジンのグライディングラムだが、使いどころを間違えなければ強く、そしてカッコイイ。キャンセルジャンプなどから逃げる相手に決めることができると本当に気持ちがいいぞ。切り札として使おうぜ。

武器はチャージさえされていれば、100%でなくても出せる。バイパー、ドルカスも同じ。

ソードキャンセルから

ビームソードがスカり、ジャンプでキャンセルした場合、相手が逃げていることが予想される。それを背後から追うようにGラムを出してみよう。相手が振り向く前に出せ。

バル-バス-バウのパイロットを目指す人へ

意外や意外・意外と強いぞ！

直接的な攻撃が少ないバル-バス-バウ(以下BBB)は、相手の動きを把握しつつ関節的な攻撃に終始していこう。狙わなくてもいいので、マイペースで闘え！

地上よりも、機動力の高い空中戦をメインに。そしてFマインをバラまく。

中〜遠距離でマインまきとビット

フローティングマインは、出せば出すほど相手の動きを封じる。ダッシュやジャンプ、しゃがみなどで出し続けてマインだらけにしてやろう。地上にいる時を狙われたら、前か横のダッシュリングレーザーで応戦だ。

ポイントとなる攻撃法

基本はマインまき。接近戦はお遊びだ。

前ダッシュリングレーザー

接近してくる相手に応戦するのに使う。威力がある。

しゃがみフローティングマイン

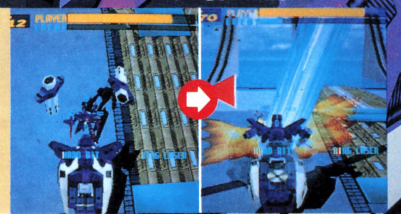
通常より低い高さで飛ぶ。通常のものと併用しよう。

接近戦のフェイント

ボディをオトリにして強烈な一撃！

こちらから接近戦に持ち込むと見せかけ、着地ぎわを待っている相手の頭上からリフレクトレーザーを当てる。接近戦が得意なアファームドなどがやりやすい。時々使って驚かせよう。

腕がなくても勝てる!?

その場でもいいからジャンプビットを出し、相手の目の前に着地してやろう。着地直後に相手は斬ろうとするが、そこに！

苦手な機体に対して

近距離戦ジャンプは要注意！

近距離戦で考えなしにジャンプしていると、撃墜される可能性が大きい。相手の動きを見て、対空攻撃をしてこない時（ダッシュ攻撃など）にジャンプするように。着地も、相手の横や後ろ方面に回り込むよう心がけよう。

ジャンプ直後や着地前が危険。ジャンプ中は、常に横へ横へと動けば攻撃が当たりにくい。

対人戦のドルカスを相手にした場合

ファランクスはジャンプすれば回避しやすいが、ハンマーはジャンプの前後に当てられることが多い。だが、ハンマーはリングレーザー1発で簡単に返すことができるのだ！

当たる直前でも、リングレーザーを出せば返せる。これはおいしい。

対人戦のテムジンを相手にした場合

テムジンは、ジャンプの着地を狙ってくる。着地地点で待っているようならハンドビットでレーザー攻撃、遠くにいるならマインを。ジャンプさえしてしまえば、こっちのものだ。

この状況では、真下マインかビットレーザーの2択が選べる。

バル-バウ-バウパイロットの心がけ

▶マインをまくのが良い仕事◀

相手の動きを見ながら、ひたすらマインをまくのが、BBBの攻撃。直接当てる実感がなく、仕事・作業といった感触が強い。しかし、これがナカナカ強いのだ。今からでも遅くないので、ぜひBBBを使って10連勝以上を狙ってみよう。

素早い相手には苦戦するが、その他は安定した戦いができる。

VR.ドルカス メガスピンの当てどころ

メガスピンは、ただ出すだけではとうてい当たらない。格闘戦中に1回目の打撃をキャンセルして出したり、相手に背を向けている時などに出すと効果的なのだ。

メガスピンハンマー

相手のジャンプの着地地点に向いながらなども有効。ハズれた時はあきらめる!?

VR.ベルグドル・ナパームはメイン武器になりうるか？

ミサイルといえば、当然このベルグドルのメイン武器なのだが、あまりにも射出の際のスキが大きすぎる。そこで、ナパームをメインに持ってくるのはどうだろうか。着弾も速く、威力もある。しかしチャージがあまりにも長いので、連発は控えるべし。

ベルグドルは意外にも接近戦に持ち込んだほうが強い。ナパームは相手の眼前に落とせ。

ナパームを追って

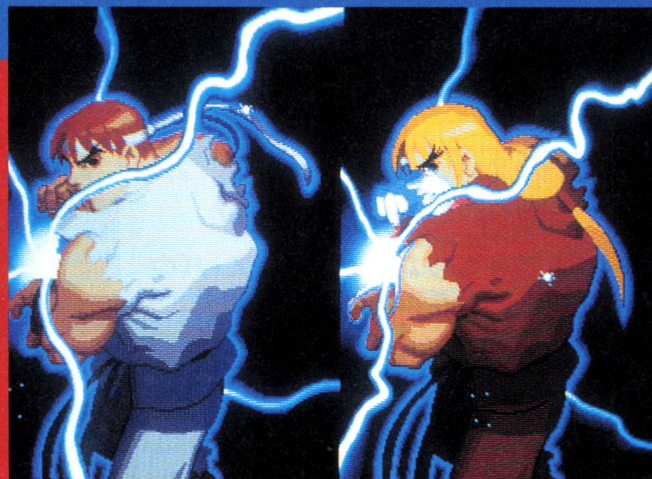
ナパームには敵弾を消す効果がある。ナパームの爆炎を追うようにダッシュし、ミサイルやグレネードを撃つと、反撃しようと試みた相手に面白いように当たるぞ。

VR.バイパーII ダイブを読ませない

S.L.C.ダイブを回避する人々に対抗するには、相手の視覚外からのダイブが有効。相手の頭上からなら、ホーミング・7ウェイ・ダイブの3択が迫れるぞ。

S.L.C.ダイブ

相手が真下で、ダッシュしたらホーミングかダイブ。まだ下にいたら7ウェイ。

シリーズ最新作の「ストリートファイターZERO2」、登場！　キミはもうプレイしたか!?

●カプコン●稼働中●対戦格闘アクション
●CPシステムII

前作「ZERO」からココが変わった!!

前作の「ZERO」に比べ、今作「ZERO 2」は、全体的に進化して、さまざまな点が変更されている。どういった点が進化、変更されたのか、ここで整理しておこう。

今回、大きく変更された部分は、
●新キャラ5人を含め、全18キャラクターとなったこと
●プレイヤーが自由に連続技を組めるオリジナルコンボシステムが導入されたこと
●全キャラのゼロカウンターが、←↙↓＋パンチ又はキックの2種類になったことなど。また、一部キャラしかチェーンコンボが使えないという点にも注意しよう。

「ZERO 2」での新キャラの顔ぶれ。中にはおなじみのキャラも。

これが今回のキャラセレクト画面。好きなキャラクターを選択しよう。

な、なんと！　チェーンコンボが……

本作では「ZERO」のようなチェーンコンボが存在していないに等しいので、弱→中→強というお手軽なかえし技が使用できなくなっている。これにより、使用キャラによって各々の返し技が必要となるので、キャラごとに連続技の研究をする必要が生じてくる。

ただし、新キャラ・元の喪流には「ZERO」同様、チェーンコンボが存在する。チェーンコンボを主体に闘う人は、元を使用すると良いだろう。また、チェーン同様の連続技、ガイの武神獄鎖拳（立ち状態で弱パンチ→中パンチ→強パンチ→強キック）は健在だ。

一応、基本技の弱→中という連続攻撃はキャラによってつながるのだが、シビアなタイミングの目押しが要求されているぞ。

チェーンコンボのスタート技、弱の基本技がヒット。今までなら次は中技。

しかしチェーンとしてつながらない。お手軽コンボはなくなってしまった。

弱連打：リュウ、ケンなどの素早い弱攻撃を持つキャラは、弱攻撃が連続でヒットする。

元：元は弱→中→強のチェーンコンボが使用可能。タイミングは「ZERO」と大差ない。

キャンセル技：基本技→キャンセル必殺技は今作でも健在。これが今作でのメイン戦法となるだろう。

目押し：基本技は一応目押しでつながるものがある。感触はチェーンというより連続技に近い。

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

変更されたオリジナルコンボシステム

前号に掲載されたオリジナルコンボは、オリジナルコンボ発動→タイマーゲージ減少中に技を入力→タイマーゲージが０になったらオリジナルコンボ始動、というものであった。しかし、このシステムはＡＯＵショー後に改良され、最終的にはオリジナルコンボ発動のグラフィック時のみ画面がストップ→その後通常の対戦時のモードに→オリジナルコンボを使用したプレイヤーが、タイマーが０になるまでの間、リアルタイムで技を入力する、という方式になった。

ためろ！

スーパーコンボゲージは前作同様必殺技のほうがためやすい。

発動!!

パンチとキックボタンを組み合わせた３つのボタンで発動。

オラオラ〜

発動後はリアルタイムで技を入力。タイミング良く入力すれば、すべて連続技になる!!

オリジナルコンボ中に可能な行動

① チェーンコンボ

基本技をフルに活用した連続技、いわゆるチェーンコンボが可能となる。その連係は従来の弱→中→強だけにとどまらず、強→弱→中のようにデタラメに入力しても良い。そしてオリジナルコンボ中は前進しながら技を出すという性質を持つので、全てチェーンコンボとして成立する。ただし、オリジナルコンボ中に相手に届かない技などを組み込むと、その時点で連続ヒットは途切れてしまう。注意！

ダルシムの頭突きも連続技になる。楽しいので試してみよう。

技が遅めのバーディーでもオリジナルコンボで連続技が可能だ。

② 空中コンボ

オリジナルコンボでは、宙に浮いている相手に連続して技を決める空中コンボも可能。

基本的には昇龍拳やサマーソルトシェルなどの、ヒットした相手が宙に舞うような技を決め、相手が浮いている最中にさらに技を決めよう。

オリジナルコンボは発動時に攻撃判定を持つので、対空技として使用すればその時点で空中コンボが可能となるぞ。さまざまなシチュエーションで狙ってみよう。

昇龍拳を弱→中→強と出せば自家製「昇龍烈破」のでき上がり！

サマーソルトシェルは簡単に相手を浮かすことができるぞ。

③ 特殊コンボ

サイコショットやサマーソルトシェルなどのためを必要とする必殺技、またスクリューパイルドライバーやマーダラーチェーンなど、投げの必殺技などもオリジナルコンボ中に組み込むことができる。

ためを必要とする技はコマンド必殺技同様、素早くコマンドを入力すればため時間なしで出すことができるぞ。

投げの必殺技はオリジナルコンボ中に各々のコマンドを入力するだけでOKだ。

ためが必要な必殺技はコマンド技と同じように入力しよう。

投げ必殺技を組み込むことも可能　フィニッシュに使用しろ！

④ ノーダメージ技

ケン、ゴウキの移動するための前転や、スタートボタンで使用できる各キャラの挑発など、攻撃判定を持たない技（一部のキャラの挑発は攻撃判定あり）も、オリジナルコンボに組み込むことができるぞ。

これらは攻撃力を持たないのでゲームの中の闘いでは全く有利に働かない。しかし、相手に与える精神的ダメージは小さくないものがある。闘いに余裕があるときなどは、１度試してみては？

転がりながら相手に近づく前転を組み込むなんてことも可能だ。

５種類の挑発を持つダン。すべてを出してみるのも一興だ。

さくら

街で見た「あの人」を追い求めるうちに、自分もどっぷりストリートファイトの世界にのめり込んでしまったさくら。いつかあの人と出会い、拳を交えるのが夢!?

あの人が忘れられないの!!

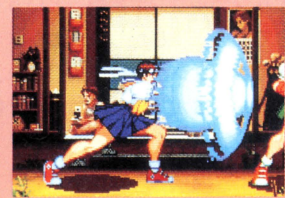
オーソドックスタイプのリュウとケンに、ちょっぴり女の子的なひねりを加えたキャラ。

元気いっぱい系の技はスカッと気持ちよく、使い勝手もいいが、少しウケ狙いの入った容姿に、敬遠しがちな硬派クンが出るかもしれない。しかし基本に忠実な操作感と動きの面白さをもち、今回イチオシのキャラといえる。

必殺技はリュウ、ケンのものがベースながら、対空・飛び道具・中段攻撃がそろっていて、テクニシャン＆上級者にもオススメだ。

波動拳

平均的な飛び道具。リュウやケンの波動拳と違うのは、射程が短く、弱だと画面端まで届かないこと。また、さくら版昇龍拳の咲桜拳には無敵時間がない。波動拳に跳び込まれると痛い目にあうのは確実。牽制程度に考えておこう。

射程が短いのをマイナス要素と考えず、かけひきの道具として使ってみよう。

さくらの波動拳が他のキャラと違い、個性的と言われる理由の１つはコレだ。

咲桜拳

さくら版昇龍拳。ダッシュしながら上昇、多弾ヒットする。しかし無敵時間がなく、決定的な対空技にはならない……。

コマンドを入力した後、前方にいきなりダッシュしておいて……。

ジャンプ一番、ガガガガッツ！と嵐のような多弾ヒット炸裂!!

SAKURA

春風脚

さくら版旋風脚。軌道は弱・中・強ボタンによって違う。特に弱は飛距離が極端に短く、フェイントや奇襲程度か。また、ガードされると敵に密着して落下してしまうので、ひどい目に会わされるパターンも。要注意。

弱・中・強の飛距離と特徴をつかめば、勝ち星に大きく貢献してくれそうだ。

全国3千万のマニアに向けた、セーラー服＋ブルマのタッグ。担当編集大感激！

ココに注目

必殺技のコマンドが、まんまリュウ、ケンということもあり、初心者にもお手軽。半面、かなり技術を持っていないと、このキャラの本当の強さは引き出せない。速さをいかし、どこまで攻め切れるかがポイントになる。

中段攻撃はモーションが大きい。当て方に工夫が必要。

投げはカンガルーキックとスリーパー。もちろんチョーク。

なぜセーラー服？ なぜブルマ？ 答は女子高生だから!!

スーパーコンボ

真空波動拳はリュウのそれと同じく、強烈な波動拳。乱れ桜は昇龍裂破。春一番は旋風脚のように回転しながら、下段を進む攻撃。

このように、さくらは必殺技・スーパーコンボともに、基本に忠実な技が多い。今までリュウやケンを使っていたプレイヤーなら、違和感なくさくらを使いこなせることだろう。

一方、オリジナルコンボは、咲桜拳で相手を空中に浮かせ続けておき連続ヒットを狙う、または春風脚で浮かせ続ける、などが効果的。

真空波動拳

多弾ヒットする強力な波動拳。ヒット数はレベルによって変化する。

乱れ桜

咲桜拳裂破とでもいうような技。前進しながら咲桜拳を連続で叩き込む。

春一番

地上すれすれを進む春風脚。見た目よりスキが少なく、なかなか重宝する。

元（ゲン）

「ストリートファイター」では敵役だったゲンが、ついにプレイヤーキャラで登場！　しかも1人で2系統の技を持つなど、ちょっと見逃せないキャラになっているぞ。

2つの拳を使い分ける暗殺者

なんといっても、試合中に流派を変えられるのが大きい。これによって、対戦者はこちらの技が読みにくくなり、試合中何度も流派を変えるだけで嫌がられること間違いナシ！

元は流派という「システム面」だけでなく、技の内容面でも充実している。無敵対空技を含め、トリッキーな奇襲技も多彩。さらにチェーンコンボのある数少ないキャラクターの1人でもあり、かなり使えるキャラクターといえよう。初心者にも最適で、オススメ。

ココに注目

喪流と忌流、2つの流派を知れ

ゲンは2つの技の体系を持っている。それが喪流と忌流で、この2つは通常技や必殺技、スーパーコンボも全く異なる。

その流派だが、パンチ3つ押しとキック3つ押しで変更可能だ。注目したいのは、選択が試合中に何回でも行える、という点。単純に考えると、これでゲンは他のキャラの2倍技があることになる！

喪流　コマンド系正統派の技が多い喪流。こっちをベースに闘おう。

忌流　トリッキーな移動攻撃の多い忌流。ポイントで交ぜていこう。

喪流

喪流の利点は必殺技がコマンドだということと、必殺技の逆瀧にある。逆瀧は無敵でしかも多弾の対空技。これさえあれば防御面は安心。スーパーコンボの死点咒は今までにないタイプの技。使いこなせれば面白い展開に。

百連勾

春麗の百裂脚を手でやると思えばよし。もちろん多弾。

逆瀧

無敵ありの対空技。ヒット後は連打で多弾ヒットする。

1Pカラーと2Pカラーはかなり渋め。キャラクターにあった色だ

忌流

コマンド技の喪流に対して、忌流の必殺技はすべてタメ技。そこに少し難があるものの、技自体は面白いものが多く、それはそれで面白いものだ。特に、トリッキーで逃げにも使える技の多さは、強烈な印象を与えてくれる。

蛇穿

前転しながらアタックする、急襲用の技。

徨牙

壁に跳んでの三角蹴り。途中でやめることもできる。

スーパーコンボ（喪流）

惨影

相手に向かいすべるように近づき、すれちがう瞬間……

打撃を加える。自分が通りすぎたあとも残像が攻撃を！

死点咒

百連勾のパワーアップ版。これがヒットすると……。

気絶へのカウントが始まる。その間も体力は減っていく。

スーパーコンボ（忌流）

蛇咬叺

空中にいる相手にジャンプして、足でキャッチ。

キャッチした敵を地面に叩きつけ、さらに踏む。

狂牙

壁に跳んで三角蹴り。しかし一発では終わらず……。

何回も壁からの急降下キックを繰り返す。

ダルシム

「X」からの復活組は、なんとザンギエフとダルシムという、両極端な組み合わせ。イロモノに見られがちなキャラだけど、素人の手には負えないテクニカルなキャラだ。

複雑な操作に大混乱のヨガー

ダルシムの特徴は操作の複雑さ。ロングレンジの攻撃とショートレンジ（レバー後ろ入れ）の使い分けは、慣れない者を混乱させること必至だ。また、空中でも同じ操作でショートレンジ攻撃が出る。これで空中では遠距離・近距離・ドリルの３系統の技がひしめくことになるぞ。果たしてキミは混乱することなく、ダルシムを使いこなすことができるか？　また、空中で出せるようになったヨガテレポートもプレイヤーを惑わせる。修行あるのみだ。

ヨガフレイム

「ストⅡ」から脈々と続いたヨガフレイムコマンドが、ついに変更。これでヨガファイアーを出そうとして、勢い余ってヨガフレイムが暴発するようなことはなくなった。技自体の変更点はナシ。

横方向に大きな炎を噴く技。コマンドは→↘↓↙←＋Pに変更となった。

ヨガブラスト

空中に向けて火を噴く対空技。これもヨガフレイム同様、→↘↓↙←＋Kにコマンドが変わった。無敵があるわけでなく、対空技といっても過信は禁物だ。

立っている相手にはまず当たらない。色気を出さず、対空技に専念させよう。

ヨガファイアー

弱・中・強によって射程距離の違う飛び道具。スピードが遅く、相手に跳び込まれた時にどうやって撃墜するか、をつねに考えておかなければいけない。

ヨガファイアー直後の遠距離攻撃は、もはや伝統芸能ともいえる攻め。

ヨガテレポート

今回は空中でも出せるようになったので、ドリルや遠距離攻撃に交ぜてフェイントに使おう。ダルシムは動きが遅いだけに、緊急回避&移動技としても有効。

コマンドとボタンの組み合わせで、出現位置を選べるのがうれしい。

90度傾いた首と、２Ｐの死んでるとしか思えない色あいがなんともマッチ。

ココに注目

ショートレンジ攻撃に加え、中段攻撃まで身につけたダルシム。技の豊富さといい、リーチといい、思い通りに動かせれば強くなるのは間違いないが、必殺技の強さ云々より、まずは通常技を使いこなすので精一杯？

新しく増えた、空中の近距離攻撃。レバーは後ろ入れ。

レバー後ろ入れ＋立ち弱パンチ押しっぱなしで中段攻撃。

ドリルは空中でレバー下＋ボタン。グラフィックも変化。

スーパーコンボ

ヨガインフェルノは「X」にもあった技で、前作では対空重視の無敵技だった。今回は火を噴きながら体を上下させるので炎が波打った形になり、これによって今までとは使用法も変わって、春麗の気功掌のように連続ヒットが目的の技になった。

一方、新技のヨガストライクは空中投げで、ローズのスーパーコンボ「オーラソウルスルー」と似た技。ジャンプして空中にいる敵を足でキャッチし、自分の股の下を通しながら何回も地面に叩きつける。これはまさに、拷問以外のなにものでもないだろう。強力なヨガインフェルノの出番が少ないのは残念。

ヨガインフェルノ

炎を噴きながら屈伸。これによって、火は波のように上下へ移動。

敵はまんべんなくコンガリ。レベル３で全弾当てれば瀕死モノ。

ヨガストライク

敵を追いかけてジャンプ一番、見事にキャッチ。そのまま落ちて…。

相手を地面に叩きつける。叩きつける回数はレベルによって違う。

ザンギエフ

高い攻撃力と頑丈な体を持った、元祖投げキャラ。グラフィックは大幅に変わったものの、いかに相手に近づいて投げるか？　の突進スピリッツは相変わらず健在。

新ザンギエフ、華麗に再デビュー！

今までと同じようで同じでない、それが今度のザンギエフ。グラフィックが一新したことによって、通常技の操作感や細かい用途が変わっている。必殺技に大きな変化がないので、投げハメを中心にした闘い方は今まで通りだが、通常技の微妙な違いがどう影響するかは、これからのお楽しみといったところか。また、レバー入れによる新しい技も追加されたが、戦局を左右するほどの影響力はナシ。小さいことを気にせず、豪快に遊びたい。

スクリューパイルドライバー

万難を排して敵に近づき、この技で粉砕するのがザンギエフの醍醐味といえよう。攻撃をガードさせて相手を固めておき、その間にコマンドを入力する、いわゆるスクリューハメがオーソドックスな使い方。非常に強力な半面、相手が投げ間合いの外にいると、つかみそこねモーションが出て、攻撃され放題に。

The投げ。昔は投げ技の代名詞といえばこの技だったものだ。

自分で自分を抱きしめる、つかみそこねに注意。間合いはきっちりと。

ダブルラリアット

緊急回避用の技で、飛び道具を抜けられる。これとバニシングフラットを駆使して、敵に近づくのが第1目標だ。ボタンによって回転する速度と時間が違う。足払いなど、足元の攻撃には要注意。

回転して飛び道具を抜ける。なぜ抜けるかはまったくもって謎。

フライングパワーボム

少し歩いてから敵をつかむ投げ技。スクリューがバーディーのマーダラーチェーンタイプなのに対し、この技はソドムのブツメツバスターに似ている。

少し離れた敵をつかめるのは便利だが、調子に乗るとつかみそこねて地獄行き。

バニシングフラット

わざと当たらない位置で出して、そこから吸い込むのも常套手段。

ツッコミのように手を出して、飛び道具を消しつつ進む技。これで近づいてスクリューを狙ったり、直接当ててダメージ与えたりするのにも使う。コマンドが昇龍拳になり、使いやすくなった。

顔つきといい言動といい、少し見ない間にかなりイッてしまった。

ココに注目

通常技はグラフィックが描き変えられたことにより、新技と今までの技の中間のスタンスにある。知っているけどどこか違う、そんな雰囲気だ。慣れるまでの微調整に時間がかかりそう。

昔のクセが残っている人は、慣れるまで時間がかかるだろう。

スーパーコンボ

ファイナルアトミックバスターは「X」でも登場した投げ技だが、相変わらずのレバー2回転＋Pで非常に出しにくい。しかし、レベル3でも決めようものなら、血ヘドを吐くほどの破壊力。出ている時間の長い技をガードさせて、その間にコマンドを入力しよう。

エリアルロシアンスラムは今回初登場で、これもダルシムのヨガストライクと似た空中投げ。ジャンプが速いかわりに落ちるのも速く、タイミングよく技を出さないと相手とすれ違うことすら難しい。また、レベルによってジャンプする角度が違う。そのことも計算に入れないと、ゲージの浪費＋反撃で二重損。

ファイナルアトミックバスター

ローリングジャーマンを連発したあと、すぐに跳び上がり……。

すぐさまスクリューパイルドライバーを連続でカチくらわす。

エリアルロシアンスラム

嫌な笑いを浮かべながらジャンプし、空中の敵を捕獲成功。

そのままフライングパワーボムをお見舞い。最後までニヤニヤ。

ロレント

新キャラ紹介の最後は、まさかの大穴的登場のロレント。彼がボスの1人として活躍した「ファイナルファイト」をキミは覚えているか？　イヤな動き度なら全キャラ中最高だ。

ムキーッ！的な動きと速さで勝負

とにかく技が速い。さらに逃げ系の技が多く、その数々は敵に体力勝ちしている時に威力を発揮する。必殺技の組み合わせでいくらでもトリッキーな動きをあみ出せるので、闘い方によっては本当に嫌われそうなキャラだ。

この手の攪乱が主なキャラと闘うと、相手はトリッキーな動きに惑わされてガードが堅くなりがちだ。自分がロレントを使っている場合は、特に体力差で負けている時にいかに相手のガードを崩していくかが課題となろう。

パトリオットサークル

「X」のフェイロンが使う、烈火拳のような技。3回連続でコマンドを入力でき、完全に入れば11ヒットと威力も高く、攻めの要になる。コマンドは↓↘→+パンチだ。

トンファーを回転させてダメージを与える技。1回の入力で多弾ヒット。

メコンデルタエアレイド

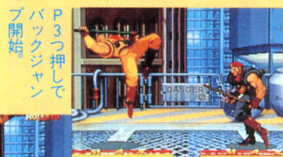
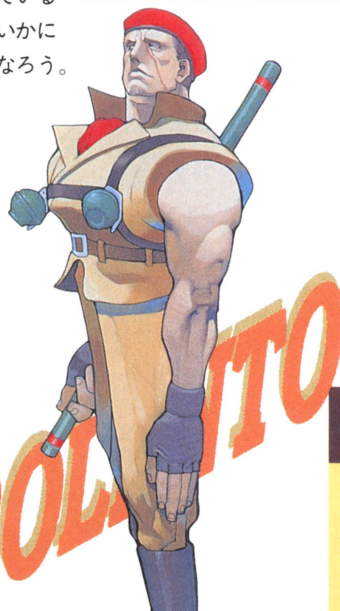
後転後にジャンプ攻撃をする技。コマンドは↓↙←+Pで後転し、もう1度Pでジャンプ攻撃。攻撃はともかく、後転部分が移動に、逃げに大活躍。

ゴロゴロゴロと後転。色々な状況で有効。

この技に関しては、攻撃はおまけ。

メコンデルタアタック

バックジャンプ後、地面を転がりつつ前進して攻撃。コマンドはP3つ押しでバックジャンプ、着地時にもう一度Pを押すことで前転攻撃開始となる。

P3つ押しでバックジャンプ開始。

着地後にPで前転。バックジャンプだけでも止められる。

頭脳派のキミに送るロレント。基本色はミリタリー系のアースカラーだ。

メコンデルタエスケイプ

↓↙←+Kで壁に向かって高速ジャンプをし、そこでPかKで壁を蹴って攻撃。PとKの違いはスティックで殴るか、キックで蹴るかの違い。どちらもレバーで落下軌道を調整できる。

軌道さえ制御できるようになれば、使える技ナンバー1。

スティンガー

→↓↘+Kで垂直ジャンプし、もう1度Kで空中からナイフを投げる。ナイフを出すタイミングは、空中にいさえすれば任意。投射角度は弱～強Kで調節可能。

空中で弱～強のKを押すことにより、ナイフの投射角度を選択できるのだ。

ココに注目

メコンデルタ系の必殺技は、どれも途中でやめることができる。これらの技の前半部分は、すべて「逃げ」や「移動」に使えて超お得。これらを使いこなせば最強クラスは確定。

逃げに見せかけて攻撃、攻撃に見せかけて逃げ。卑怯大爆発！

スーパーコンボ

テイクノープリズナーは、一瞬だけ光るピアノ線を投げて相手の首にまきつけ、空中に突如出現するフック（ロレントの部下がタイミングよく用意）にひっかけて持ち上げる、何とも仕事人チックな技、範囲内に相手がいた場合、立ちガードは不可。いかに相手を立たせるかが鍵。もう1つのスーパーコンボ、マインスイーパーは後転しながら手榴弾をばらまき、爆発によってダメージを与える技。自分の立っていた位置から下がりながら手榴弾を置くので、相手が踏み込むか、跳び込んできた時にしか当たらない。1度ヒットすると、それ以降の誘爆すべてにまきこまれる。

テイクノープリズナー

何かキラッと光った！と思った時には遅い、お前はすでに……状態。

フックにひっかけられひどい目に。ピアノ線を弾く動作もニクイ。

マインスイーパー

相手を引き込むタイプの技。1度当たってしまえば……。

それ以降の爆発が全弾ヒット。相手の跳び込みを誘って出そう。

ダン

挑発に命を賭けろ！

前回は隠しキャラだったこともあり、正式な登場は今回が初めてのダン。技に関しての前作との違いは、通常技のグラフィックに若干の変更があったことぐらいか。しかし特筆すべきは、今回なんと5つの挑発を使い分けること。強さにはまったく貢献しない機能だが、これはこれでまた違った楽しさがある。どんどん間違った進化を遂げそうな、危ういキャラだ。

空中挑発としゃがみ挑発。何回でも挑発できるのも魅力？

ココが変わった

立ちポーズやキャラ選択画面の顔、通常技などが変更されている。これは立ち強パンチ。

グラフィックはところどころ描き直されている。特に立ちポーズや通常技に修正が多い。必殺技では断空脚の1発目がヒザに変わっている。大幅な変更があったわけではないので、どれも操作感や強さに影響ないだろう。

ココに注目

急にゴロゴロと後ろ回りを始めたと思ったら……。

これだ、挑発。なんとも気の抜ける一瞬である。

ダンは何といっても挑発！　立ち、しゃがみ、空中、前転、後転の計5種類が、何度でも楽しめる。晃龍拳に無敵がなくて……なんて真剣に考える人には向かないキャラだ。

ベガ

サイコの恐怖、再び！

前作ではボスで隠しキャラだったベガも、今回はプレイヤーキャラ。そのため、さすがに攻撃力やスキのなさは改善されていて、2対1で闘ってなお勝ってしまうような、コンピュータが持っていた爆発的なまでの強さは残っていない。技自体にはほとんど変更点はなく、コマンドもそのままなので、前作で使っていた人ならすんなりと移行できるだろう。

レベル3のサイコクラッシャーアタックは相変わらず激痛。

ココが変わった

弱のダブルニープレスの飛距離が短くなったが、戦闘にはほとんど影響ないだろう。

弱のダブルニープレスの飛距離が短くなったなど、ごくささいな変更点しか見当たらないベガ。前作で使っていた人は移行しやすいが、人間が使うとヘナヘナに弱かった部分もそのまま変わっていないのがミソ。

ココに注目

やはり頼りはスーパーコンボ。手数を出してゲージをため、一気に勝負をつけたい。

前作のベガにはチェーンコンボがなく、おかげで苦戦を強いられた。しかし今回は、ほとんどのキャラにチェーンコンボがない。そのおかげで、ベガはやっとスタートラインに立ったといえる。少し明るい話題でした……。

ゴウキ

性能ダウン、でもまだいける！

前作のボスクラスの1人、ゴウキ。こちらはベガと違い、人が使っても強かった。しかし今回はプレイヤーキャラにつき、さすがに基本性能はダウンしている。まあ、ダウンといっても、リュウ・ケンクラスのポテンシャルは保っているので、ウデ次第でどうにでもなる。相変わらず技が多彩で、使える技が揃っている。これで文句を言ったら、バチが当たるぞ！

新しい技こそ少ないものの、技は相変わらず多彩。

ココが変わった

飛距離、スピードともに減退。これで敵を固めるなどは、もはや夢のまた夢。

全体的にパワーダウンした中で、一番の痛手は斬空波動拳の弱体化。前作での斬空波動拳は角度があり、かなりの飛距離が期待できた。しかし今回の斬空波動拳は角度が浅く、飛距離も短い。これからは地上戦がメインに。

ココに注目

転がりを習得したことは大きなプラス。これで攻撃を散らし、多方向からの攻めが可能に。

ケンの転がりを習得していることにより、地上戦でも力を発揮できそうなゴウキ。斬空波動拳、百鬼襲、転がり、豪波動拳を交ぜて闘えば、空中から地面までを目一杯使える。これで相手を撹乱しつつ、地道に攻めよう。

リュウ

飛び道具の性能はピカ1

新しい技が増えた分、闘い方に新しい選択肢が増えたものの、基本的な部分はまったく変わっていない。よって、前作からの闘い方を崩す必要はまったくない。敵のリーチ外から強波動拳を撃ちつつ、相手が技を空振ったら真空波動拳。じれて跳び込んできたら昇龍拳で落とす。この黄金パターンが確実だろう。リュウは攻め向きではなく、待ちタイプ。堅くいこう。

真空竜巻旋風脚も有効な技。レベル3で大ダメージを狙え！

ココが変わった

昇龍拳を対空技と割り切れば、これぐらいの差は気にならない。ひきつければＯＫなのだ。

今までは弱昇龍拳の無敵時間を利用して、飛び道具などを抜けていたハズ。しかし、今回は弱昇龍拳でも波動拳を抜けられない。これは無敵時間がなくなったわけではなく、その時間が少し短くなったからなのだ。

ココに注目

強波動拳はリュウの闘いの要。しかしこればかりだと、芸のないリュウになってしまうぞ。

相手の通常技、そのギリギリ届かない間合いから強波動拳を撃つのが、リュウの一番賢い闘い方。これなら攻撃をくらわず、しかも相手が勝手に当たってくれて、さらに真空波動拳も当てやすい。いいことずくめなのだ。

ケン

イケイケキャラの代表格！

守りのリュウに比べて、ケンは攻め重視の忙しいキャラ。とにかく転がって、相手にガード方向をしぼらせないのが上手なケン。

変更点も少ないおかげで、前作での闘い方がほとんど通用する。逆にそれによってケンに飽きてしまったら、ゴウキをプレイしてみることをオススメする。実は今回ゴウキとケンは共通点も多く、ハイペースで上達できるだろう。

立ち中キックも重宝する技の1つ。上手にキャンセルしよう。

ココが変わった

頭ではわかっていても、ついつい手が勝手に立ち強パンチを出しちゃうんだよね……。

今まで痛い連続技といえば、立ち強パンチをキャンセルしての昇龍拳が挙げられた。が、今回は立ち強パンチにキャンセルがかからない。クセで出してあわてないように、早く立ち中パンチなどに切り替え、慣れておこう。

とにかく転がる。相手の起き上がりに技を重ねてから転がり、混乱させるのもグッドです。

強足払いをキャンセルして波動拳と転がりの2択。さらに転がったあと、昇龍拳と投げの2択。しかも相手の逆側に回って、ガード方向を混乱させることもできる。この技の使い方次第で強さが決まるといっても過言でない。

サガット

帝王の座を取り戻せるか？

「X」までのサガットの売りは、速くてスキのないタイガーショットだった。しかし「ZERO」シリーズに入ってからタイガーショットのスピードは落ち、硬直も長くなった。結局大幅に戦力ダウンしたわけだが、今回もその点に関しては、改善点らしきものは見られない。残念ながらサガットを使い続けている人にとっては、またしても苦難の日々到来の予感……。

悲しき帝王のイメージが定着しつつあるサガット。無念。

ココが変わった

タイガーブロウの威力は若干上がっているようだ。もう1発目だけの技なんて言わせない？

サガットに関してはこれといった変更点は見つけられなかった。といっても、これは調整を続けている取材時のこと。店頭に並んだころにはサガットの新しい一面を発見できるに違いない。このままでは可愛そうだしね。

通常技の使えなさも、サガットの泣きどころの一つ。

できれば使える技を増やしてほしい。こんなんじゃなく。

相変わらず対人戦が辛いサガット。使える技が何か1つでも増えていれば、この逆境を乗り越えられるかもしれないが、今のままではそれも夢のまた夢。どうなるサガット……。

春麗

初心者にもやさしい中国娘

対空あり、飛び道具ありで、オールマイティーな実力の春麗。しかしこのキャラも見た目とはうらはらに、じっくりと待って堅くいくタイプ。なぜなら、飛び込むにはジャンプの軌道が大きすぎ、奇襲技は見切られやすいから。そこで、判定の強い足払いで牽制しつつ、相手がしゃがんでいれば旋円蹴、跳んできた場合は天昇脚で迎撃。動かなければ投げてしまえ。

挑発の攻撃判定も見逃せない。攻撃力は微々たるものだが。

ココが変わった

気功拳のスキ自体は変わらない。くれぐれも撃つ時は跳び込まれないように注意したい。

大きな変更は、気功拳がコマンドになったこと。タメよりも使いやすくなったのは確かだが、天昇脚がため技のため、跳ばせて落とすような芸当はできない。また、コマンドも←↙↓↘→＋Pと少し長め。

ココに注目

レベル3の気功掌は驚異の破壊力。対空や起き上がりで出せば当てやすい。

堅く攻めてスーパーコンボゲージをため、一気に大ダメージを与えるのが理想。特に気功掌は近距離でヒットすれば大ダメージは確定。これをひきつけての対空として使えば、楽に5割以上の体力を持っていく。

ローズ

スパイラルでドキュッ！

新技が増えたかわりといっては何だが、スライディングが弱体化して、差し引きは少しマイナス。あとは、勝ちポーズや技のグラフィックもところどころ変更されたりと、ローズには色々と手が加えられているのだ。

手数で勝負のローズだが、チェーンコンボ及びチクチク系の連続技がゲームから消えたことで、前作のような強さは期待できそうもないぞ。

新しい勝ちポーズは、タロットを使った、ローズの早変わり。

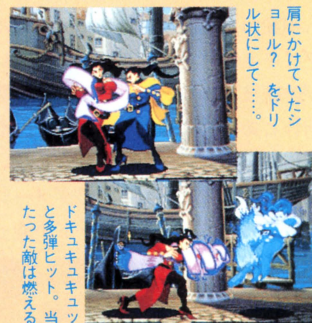
ココが変わった

一方的な強さは消えた。しかも、ソウルイリュージョンと組み合わせても3ヒットどまり。

今回は全体的に連続技が入りにくくなっている。それとスライディングの弱体化を合わせると、もうスライディングに頼れない現実が待っている。さらに、ソウルイリュージョン時も連続ヒットしにくいという追い打ちも。

ココに注目

肩にかけていたショール？をドリル状にして……。

ドキュキュキュッと多弾ヒット。当たった敵は燃える。

苦しい立場のローズだが、唯一の明るい話題は新技のソウルスパイラル。突進系の多弾技で、連続技になり、威力も高い。牙を失ったローズの、この技にかける期待は大きい。

アドン

中堅からの脱却なるか!?

出しにくかったコマンドを一新し、キャンセルのかかる中段攻撃も追加され、純粋に強さがアップしたアドン。これで前作の「使い方の難しい中堅どころ」から、上位を狙えるポジションにランクアップしたことになる。

コマンドが変わったのは、ジャガーキック（↓↘→＋K）と、ライジングジャガー（→↓↘＋K）の2つだ。どちらも使いやすくなっているぞ。

ジャガーハリードはレベル1だと、ほとんど進まなくなった。

ココが変わった

中段技の肘打ち。1発当ててからキャンセルして連続技につなげたりと、便利この上なし。

前作では攻めに決めてのなかったアドン。しかし今回は、中段技が1つ加わったことで攻めのバリエーションが増え、突破口を開きやすくなった。この技1つで無敵となるほどではないが、確実に戦力アップ！

ココに注目

無敵はないが、技の出は速い。対空が確実になったおかげで、攻め急ぐ必要がなくなった。

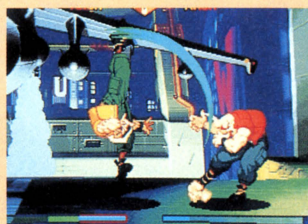
出しにくかったライジングジャガーが昇龍拳コマンドになった。たかがコマンドの変更と思って、甘く見てはいけない。対空技の出しやすさしだいで、勝率はいくらでも変わる。想像以上に強力なパワーアップといえる。

ナッシュ

サマーが頼れる対空技に！

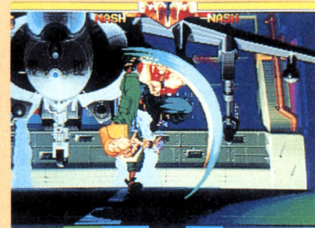
ナッシュの大きな変更点はサマーソルトシェルだ。前作では空中ガードされてしまい、出すだけムダに近い技だったが、本作では弱のサマーソルトシェルは空中ガード不能技に変更された。したがって、サマーソルト＝頼れる対空技という公式が復活したのだ！ 前作では強力な対空技を持たないため、飛び込まれ放題だったが、今回はそう簡単にはいかないぞ！

空中投げも、もちろん健在。対空技として華麗に決めよう。

ココが変わった

頼れる対空技として復活したサマーソルトシェル。ガンガン使用していこうぜ!!

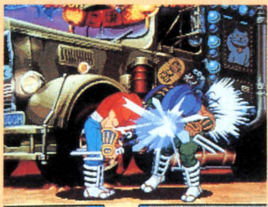
弱のサマーソルトシェルが、頼れる対空技として復活した。しかし、この弱サマーソルトシェルは前方への攻撃判定がいくらか小さいため、連続技に組み込むと空振りをする恐れがあるので、このことを念頭に使用しよう。

ココに注目

中、強のサマーソルトシェルは空中ガードされてしまうので、対空技に使用しないこと。

サマーソルトシェルを連続技に組み込む場合は前方の攻撃判定が広い、中を使用するとまず空振らない。ただし密着状態からサマーソルトシェルを出す場合は攻撃判定が2回ある大を使用したほうがダメージ値が高いぞ。

ソドム

傾き物、再び見参！

相変わらず、基本技にキャンセルをかけてダイキョウバーニング、ジゴクスレイプなどが連続技となるソドム。この辺の闘い方は、前作とあまり大差ない。ただし、やはりソドムにもチェーンコンボが存在しないため、1回のチャンスに与えられるダメージが減少した。さらに、前作ではガード不能っぽかった相手の起き上がりに立ち大キックがなくなっているぞ。

今回は挑発に攻撃判定がついた。屈辱技として使おう。

ココが変わった

ジゴクスレイプは、昇龍拳コマンドから波動拳コマンドに変更されて使いやすくなった。

コマンドが波動拳コマンドに変更されたため、前作と比べると入力ミスをする可能性が低くなり、実に使いやすくなったジゴクスレイプ。相変わらず攻撃判定が強い技なので、多用する機会がさらに増えることだろう。

ココに注目

飛び込んでくると思ったら、素早くコマンドを入力。

相手が技を出せばパシッとキャッチして投げるぞ。

新必殺技のシラハキャッチは、相手のジャンプ攻撃を両手でキャッチして受け流す感じで投げる技だ。相手の行動の先を読んでおいて出す技なので慎重に使っていこう。

バーディー

コマンド投げが2種類に！

基本的にコマンド投げを主体に試合を組み立てるスタイルは前作から引き継がれている。そしてバーディーには、マーダラーチェーンに加え、バンディットチェーンというコマンド投げが追加された。現段階では両者に大きな差はないので気分で使い分ける程度だが、投げ技がメイン戦法となるバーディーだけに、この変更点は後々大きな意味を持つと思われる。

キックボタンの基本投げがちゃぶ台返しのような技になった。

ココが変わった

新必殺技のバンディットチェーンは、レバー1回転＋キックのコマンド投げだ。

バンディットチェーンは相手を鎖で巻きつけて地面に叩きつけ、放り投げる必殺技だ。コマンドはレバー1回転＋キックボタンなので、マーダラーチェーンを多用してきたバーディー使いならすんなり出すことができる。

ココに注目

前作ではブルホーンと大差なかったブルヘッドのグラフィックが変更されたぞ。

本作ではブルヘッドを出すとき顔が真っ赤になり湯沸器のように煙を出しながら突進していくため、ブルホーンとの区別がつけやすくなった。ちなみにブルヘッドは技の出が多少遅くなったようなので使いにくくなった。

ガイ 武神獄鎖拳を活用しろ！

空中からの武神イズナ落とし、又は肘、疾駆けからの投げ、中段、下段攻撃という択一攻撃で相手を揺さぶる戦法に長けているガイ。この辺りの戦法は、本作にも引き継がれており、ガイ使いは難なく使用することができるだろう。ただし、武神獄鎖拳以外のチェーンが存在しないため、択一攻撃からの連続ヒットの幅が狭くなってしまった。新戦法が要求されるぞ。

前作にあった、強の武神旋風脚の無敵時間はなくなった。

ココが変わった

中断攻撃ではないのでしゃがみガード可能。イマイチ有効な使用ポイントが見あたらない。

新必殺技の崩山斗は、コマンドを入力したあとにしゃがみダッシュをするような感じで相手に接近して肘を落とす技。その攻撃グラフィックを一見すると、中段攻撃のように見えるが、しゃがみガード可能な技だ。

ココに注目

前作よりコマンド入力のタイミングがシビアになった武神獄鎖拳。練習が必要だぞ。

ガイには４ヒットコンボの武神獄鎖拳がある本作ではチェーンは貴重な存在なので返し技として活用する機会が多くなるだろう。ただし最初の弱パンチは上段攻撃なので、しゃがみ攻撃の空振りには使用しないように注意。

「ZERO2」背景のここに注目！

「ZERO２」は前作より背景グラフィックに力が入っている。そこでここでは、特に印象的な背景を特集してみた。

掲載されている写真は画面の一部にすぎないし、この他のステージグラフィックも一見の価値ありだ。画面全体を見たい人は、近くのゲームセンターまで速攻、走れ!!

ガイステージ

ファイナルファイト!!

中央ではハガーがパンク野郎にヘッドロックをかけ、左ではコーディとジェシカがデート中(?)と、このステージには「ファイナルファイト」のキャラが総出演、ってカンジだ。

ロレントステージ

富士通

このステージの背景にはなんと“FUJITSU”という大きな看板が……。これって、最近ちらほら見かけられる、いわゆるゲーム内広告なのだ。大人気間違いなしの「ZERO２」なら、注目度もバツグン、ってカンジかな。

カプコン特製シークレットファイル

好評のカプコン・シークレットファイル第３弾、「ZERO２通信」も発行された。なんと今回からは、１部200円で販売されるということなのだ。これでもう、手に入れられずに泣かなくてすむ、ってわけ。

ケンステージ

カプコンキャラステージ

中央にいる謎の女の子の誕生パーティーに、歴代のカプコンキャラが出席している、という感じで構成されているのが、このケンステージ。真ん中の彼女はいったい、何者？

春麗ステージ

10億人パワー―？

中国ステージでは、回を重ねるたび、背景に描かれた自転車に乗る人々が進化してきた。そして今回、なんと通算で10億人達成！（延べ人数・AGM調べ←ウソです）。信号が赤だろうがおかまいなしに突っ走る姿は圧巻だぞ。

バーディーステージ

オ、オカマ!!

ラウンド１のとき、トイレの個室の扉の向こうに、足をモジモジさせた人が見える。この扉が開くと、そこにはなんとオカマさんが……。この扉を開けるには、オカマが入っている小部屋側のプレイヤーがスーパーコンボを決めればよい。必見だ。

BATTLE GAREGGA

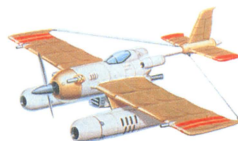
バトルガレッガ

●エイティング／ライジング●稼働中●シューティング●２人同時プレイ可能

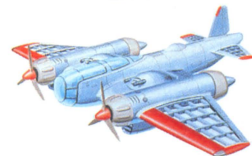
登場からはやくも２カ月あまり。みんなハイスコアを目ざしてバリバリプレイしているかな？　このページではアッとオドロク新情報をはじめ、クリア&高得点に必要なテクを残さず伝授しちゃうぞ。

まずは基本的なことから復習してみよう！

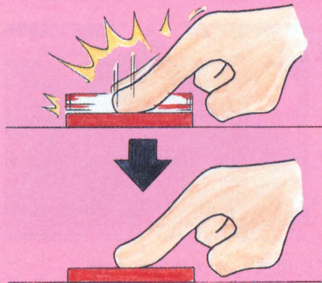
シューティングを始めるうえで、機体の選択は基本中の基本。もしもキミが初心者なら、迷わず１号機の「シルバーソード」をオススメしたい。一見、器用びんぼうの使えない機体に思えるけど、なかなかどうしてウエポンとスピードのバランスがよい。このゲームのポイントは「いかに敵の弾を避けるか」なので、弾消し能力（ウエポン）と機体の速度ってのは見過ごせない重要な要素なのだ。

▶シルバーソード
バランス型の機体。ウエポンが拡散して敵弾を多く消してくれるので、使い勝手がよい。ビギナー向けか!?

▶フライングバロン
スピードはピカイチで弾も避けやすいが、ウエポンが出るまでに少し間がある。２番目にオススメの機体。

▶グラスホッパー
ショット&ウエポンともに、前方への攻撃が強い機体。ボス戦では無敵の強さだが、ザコには苦戦させられそう。

▶ワイルドスネイル
ショットもウエポンも強い機体なのだが、スピードの遅さがネック。弾避けに自信のある人はこれで！

ショットとウエポン、2つの特性

ゲームを進めるうえで必要となる２つの知識を紹介。まずは通常ショット。このゲームでは「連射記憶」の機能が付いているので、ある程度バシバシとボタンをたたけば、あとは押しているだけでキミの連射をマネしてくれる。

次はスペシャルウエポン。実はこれ、普通のシューティングと違って、出しても完全無敵にはならない（敵の弾を消してくれるだけ）のだ。ウエポンを出した直後、うっかり敵に当たることのないように注意せよっ！

あとは押しっぱなしでOKなのだ！

スペシャルパワーアップで攻撃力倍増

ショットとオプション。どちらもパワーアップアイテムを取れば強くなっていくけど、ある程度までいくとストップしてしまうよね。そんな時、ぜひとも試してもらいたいのがこのテクニック。最強の状態になった時に、特殊な順番でアイテムをゲットしていくと、な～んとさらにもうワンステップ〝パワーアップ〟してしまうのだ。詳しいやり方は下に載せておいたから、余裕があったらトライしてみてね。ムズかしいけど。

1．ショット

最強状態になってから、ショットアイテムを５個取り逃して６個目をゲットしよう。ショットがさらに強くなるぞ！

2．オプション

オプションアイテムを５個取り逃して、６個目を取ってみよう。オプションが敵を自動追尾するサーチになるぞ。

© EIGHTING © 1996 RAIZING

STAGE1 -VALLEY-

ステージ１の舞台は鉱山地帯。最初だけに敵の攻撃もそれほどキビしくはないので気楽にいこう。流れ弾に気を付けつつ、ノーミスクリアを目指せ！

シューティングにおいて、１ステージ目は「練習」みたいなもの。攻略うんぬんよりも、まずは敵の攻撃のクセを覚えよう。もう１つやらなきゃいけないのは「自機のパワーアップ」。特にウエポンアイテムは、先のステージに備えて大量にゲットしておくべし。

弾は種類によって、スピードも当たり判定もまちまち。紙一重の避けを身に付けよう。

ここで強くしておけば先へ行ってもラクチンってもの。アイテムは逃さず取るように！

POINT 1 地上攻撃でウエポンを稼ぐ

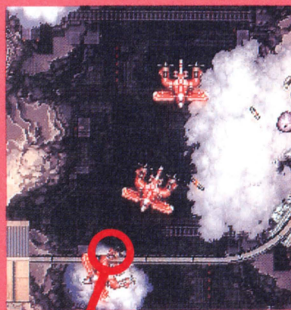
ウエポンアイテムを取っていくと画面の左下にストックされ、ある程度たまると１つの大きなウエポンになる（ウエポンのレベルアップ）。とにかく敵の弾が多いこのゲームだけに、弾消しのできるウエポンは常にレベルアップした状態にしておきたいものだ。

このウエポンアイテムは、主に地上の敵（戦車など）を破壊すると出現する。攻撃のゆるいこのステージでは、積極的に攻撃してたくさんストックしておこう。

このミサイルのようなマークがウエポンアイテム。見つけしだい取りまくれ！

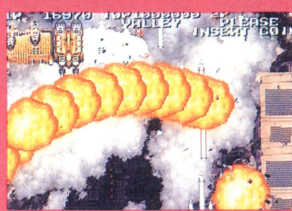
POINT 2 レールを壊して"勲章"をゲット！

ステージの中盤およびボスの手前の２カ所で登場するモノレール。こいつが乗ってるレールの部分をウエポンで破壊すると「勲章」アイテムが出現するぞ！

このアイテム、取っても自機がパワーアップするわけじゃないけど、なにしろ得点が高い！　このゲームは1,000,000点を超えるごとに１UPするので、特にハイスコアを狙ってない人もこのボーナスは見逃せないぞ!!　すべてかき集めるくらいの気持ちでいこう。

これがレールだ！
このレールにウエポンをぶつけると……なんと勲章が出現！　持続時間の長いウエポンだと、かなりの勲章がゲットできるぞ。

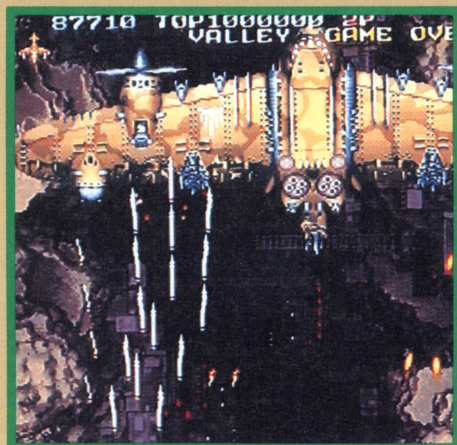
POINT 3 中ボスの飛行機はねばって倒そう

たいていの場合、シューティングの中ボスなんてのは早く倒した方がいいに決まってる。しか〜しっ、このゲームの中ボスだけは例外。倒し方によって、出現するアイテムが違ってくるのだ。

この飛行機の場合は、とにかくねばって逃げ始めたところを撃破しよう。ありがたいことにオプションを落としていってくれるぞ。

ステージ１の中盤で登場する中ボスの飛行機。チンタラ戦って倒さないでいると……。

ボスの手前で逃げるそぶりを見せる。ここで倒せば念願（？）のオプションが！

STAGE 1 BOSS MD-113 NOSE LAVGGHIN

ザコも戦闘機というステージ１だけに、ボスは親玉の風格をもつ大型飛行機。そのデカさだけで圧倒されちゃう!?

ステージ１とは思えぬほどのキツ〜い攻撃をかましてくるこのボス。メインは左右の翼と中央にある機銃攻撃だが、時間がたつとミサイルを放つ大型砲台が出現するぞ。この弾はある程度こちらに狙いを定めてくるので、避けるのはかなり困難。早めにツブそう。

攻撃の傾向と対策

両翼を壊せば得点は高いけど、どのみち攻撃だけは続けてくる。それよりも中央をツブしたほうが安全にクリアできるぞ。

これが有効！

両翼はムリに壊す必要がないことに注目。初心者は中央に集中攻撃をかけて倒そう。

STAGE2-PLATEAU-

ステージ2は高山にある都市が舞台。そのためか、地上砲台や戦車の数がやたらと多い。ウエポンを集めるチャンスだぞ。

ステージ2でやっておくべきこと。それは「地上砲台の完全破壊」だ。もちろんウエポンを集める意味もあるけど、実はこいつらをほおっておくとビシバシ弾を吐き出してくるからなのだ。中ボスも多いステージだけに、よけいな砲台は必ずツブしておこう。

ステージの頭から最後まで、とにかく砲台&戦車のオンパレード。すべて壊すように！

中ボスが多いのもこのステージの特徴。ザコに比べ攻撃も激しいので気を付けよう。

POINT 1 当たり判定を理解せよ

本作の飛行機は他のシューティングと比べるとわりとデカめ。ステージ2からはザコの攻撃も激しくなるので、一度キチンと確認してみることにした。

右の写真がその結果。機体の両翼、および先のところにはどうやら当たり判定が存在しないらしい。敵が弾を撃つ前に倒せればそれにこしたことはないけど、どうしても避けなきゃいけない時は「紙一重」でかわそう。動けるスペースは限られているからね。

いくら調べるためとはいえ、これはやり過ぎ。もちろんこの1秒後にやられました。

POINT 2 余裕があるならこれをねらえ！

「外道戦車」は民家を壊す前と壊したあと、「中型戦車」は移動終了後に倒すと、それぞれウエポンとオプションが。ちなみに外道戦車が民家を壊している間に破壊すると勲章が出る。ぜひ狙おう。

POINT 3 親子弾には要注意

ステージの最後に登場する2体の中型飛行機。そのちょっと手前に出現するザコ飛行機は、特殊な親子弾（仮名）を撃ってくるぞ。

パッと見はただ大きめのノーマルなミサイルみたいだけど、これがとんでもないクセモノ。これを破壊するといきなり12方向に弾を飛び散らせてくるのだ。

防ぐ手段は2通り。親子弾を撃つ前に飛行機本体を倒すか、発射された直後にすぐさま壊すかのどちらかしかないぞ！

これがウワサの親子弾。上の方で壊さないと弾のスキマがせまく、避けにくい。

STAGE 2 BOSS SF-4518 MAD BALL

その名前にふさわしく、本体をグルグル回転させながら四方八方に攻撃してくるぞ。キビしい弾幕に、思わず悲鳴が出る!?

どういうわけだか、シューティングの2面ボスは強いヤツが多い!?こいつも例外ではなく、外側、内側の輪っか、中央部分と3カ所からそれぞれタイプの違う弾をばらまいてくるぞ。この組み合わせは完全にランダムなので、運を天にまかせてラクな攻撃を待て!?

攻撃の傾向と対策

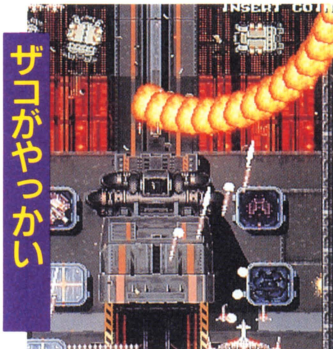
時間がたつごとに外側→内側→中央の順に攻撃が開始される。内側の攻撃が始まる前には、外側を完全にツブしておくこと!!

これが有効！

もっともやっかいなのが、この電撃攻撃。画面ハシに張り付けば、やりすごしやすい。

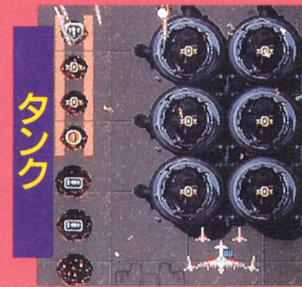
STAGE3-FACTORY-

ステージ3は大型兵器を生産中の工場が舞台。配置されている砲台の数も多いから、ナメてると痛い目に合うぞ。

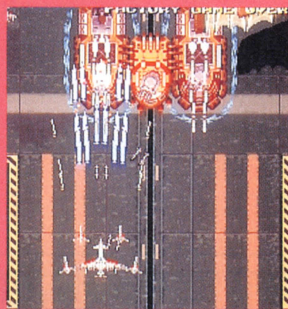
このステージから、敵の攻撃もいよいよ本格化。ザコのヘリなんかもうっかり倒しそこねると、画面の下の方でホバリングして死ぬほど弾を撃ってくるぞ。また、地上の砲台なども、自機が近付くとハッチの下に隠れたりと、ちょこざいな動きをするので注意しよう。

ホバリングで弾をばらまくザコヘリ。後ろに回られるとかなりキツいぞ。早めに撃破!!

近付くと、ハッチの下に隠れるイヤなヤツ。飛び出したところを、素早く狙い撃ちだ!

POINT 1 レールとタンクは壊せるぞ!

1面と同じく、このステージにも勲章がゲットできるポイントがあるぞ。まずはステージ最初のレール。かなり長いので、ウエポンの持続時間が長ければ勲章もたくさん取れそう。もう1カ所は中盤にある6つのタンク。右の方にあるので、見落とさないようにね。

POINT 2 ホバーを倒して1UP

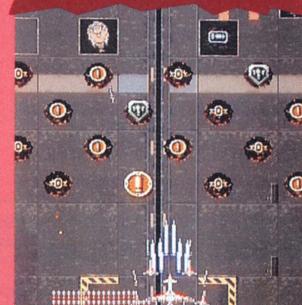
1,000,000点ごとに1UPと、なかなか自機を増やすのはムズかしい本作品。それだけに、この1UPボーナスは、ぜひとも狙っていきたいところだね。

やり方はちょっと複雑。まずはステージ中盤に出現する中ボス・ホバーの両側を破壊しよう。そのままほおっておくと、ボスの手前で移動を終了するので、そこで中央をツブす。成功すると1UPアイテムが出現するぞ。タイミングはシビアだけど、努力あるのみ!

この両翼をツブそう

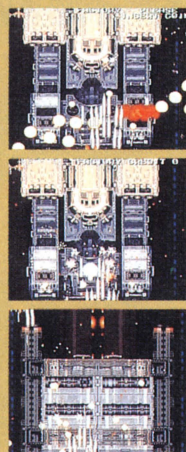
両サイドを壊しても、中央部分の攻撃はかなりキツい。このまま最後まで移動させるには、かなりのテクが必要となる。

POINT 3 ショット&オプションの強化はここで

ステージ3の最後には、待機中と思われるザコの機体がたくさんある。ふつうの場合、地上物からはウエポンアイテムくらいしか出現しないんだけど、このポイントだけは例外。マグロ状態のこいつらをツブしたあとには、な〜んと勲章やショットアイテムなんかがゴロゴロ出てくるのだ。特にオプションがたくさん取れるのは大助かり。ここまでに最強状態になってるなら、スペシャルパワーアップを狙うのもいいかもよ。

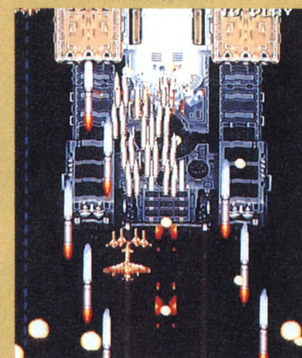
アイテム多し!

おいしいアイテム獲得ゾーン。オプションを変化させてすべてたたきツブせ!!

STAGE 3 BOSS ST-22 EARTH CRISIS

このステージのボスは巨大戦車。登場と同時にいきなり突進してくるけど、特に当たり判定はないので一安心。ビビるけどね。

最初の攻撃は上部のハッチ。弾をガンガンと撃ってくるので、ひとつずつツブしていこう。完全に壊すと、変形して左右にミサイルポッドが出現。デカいミサイルをぶっ放してくるので、画面ハシにはなかなか近寄れないぞ。ヒット&アウェイでいこう。

攻撃の傾向と対策

変形後の中央部をこわすと、スピードのちがう2種類の弾が発射されてくる。タイミングを見計らってから攻撃しよう。

これが有効!

わりと攻撃がゆるめな中央から、オプションで両サイドをツブしていくのが正攻法。

知って得する特ネタを3つ紹介！

これをマスターすれば、キミもゲーセンの人気者!? アッと驚くスーパーテクニックを、太っ腹にも3つほど紹介しちゃうぞっ！ 下の記事をよ〜く読んで、さっそく試しに行ってね。特に最後のヤツは、ライジングのファンは感動モノだぞ。

その1 ゲームのレベルを選んじゃおう

「ゲームがカンタンすぎるよぉ」とお悩みのシューティングマニアに朗報！ なんとゲームのレベルをより難しくするスーパーテクニックが発見されたのだ！

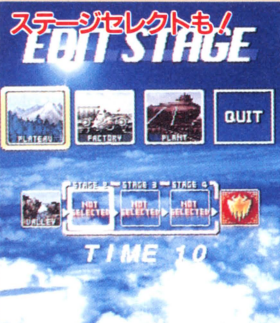
やり方はカンタン、特定のボタンを押しながらゲームを始めるだけ。内容は右で詳しく紹介しているので参考にしてね。

●Aボタン
Aボタンを押しながらだと、2周目の難度の「HARDER COURSE」が遊べる。

●Bボタン
Bボタンだと全2周でクリアとなる「EXTEND」コースになる！

●A＋Bボタン
A＋Bだと、上記2つを合わせた「2週目の難度で全2週」になるぞ。

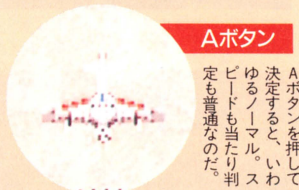
●Cボタン
Cボタンを押しながらだと、2〜4面のステージエディットができるぞ！

普通にゲームを始めた場合は1週でエンディング。この技を使えばちょっとお得？

ステージの順番を変えるエディットもある。クリアできない面をなくすことも可能だぞ。

その2 自機の特性を自在に変えちゃおう

難易度を変える技と同様に、機体を選ぶ画面でもボタンによって自機の特性を変更できる。

下に詳しく解説してあるけど、この技を使うと当たり判定や自機のスピードをかなり有利にすることができる。ゲームがムズかしいと感じている人に、ぜひとも活用してもらいたい。逆にもの足りないって人には、ワザとノーマルでプレイすることも可能だよ。

ちなみに最後の3ボタン同時押しは、選択の時間切れまで待っても同じ効果となる。確実にやりたいならこの方法で！

Aボタン
Aボタンを押して決定すると、いわゆるノーマル。スピードも当たり判定も普通なのだ。

Bボタン
Bボタンを押して決定すると、スピードがちょっぴり速くなる！ これで避けやすくなる!?

Cボタン
Cボタンを押して決定すると、当たり判定が小さくなるぞ！ 敵の弾も怖くないぜっ。

A+B+C
3ボタンを同時押しだと、スピードは速くなり、当たり判定も小さくなる。お得だぞ！

その3 なんとビックリ！ あの「魔法大作戦」キャラでプレイできるぞ！

ライジングといえば「魔法大作戦」シリーズ！ ってなわけで（どんな理由だ？）なんと本作でも『魔法〜』のキャラが使えてしまうことがこのたび判明した!! やり方下に掲載したとおり。通常ショットやウエポンもしっかり『魔法〜』しているので、ファンにはこたえられないぞ!!!!

タイトル画面で↑・↑・↓・↓・←・→・←・→・A・B・C

合計８機から選択可能に！

スペシャルウエポンも『魔法〜』っぽいぞ！

CHECK キャラCGもリニューアル

キャラの選択画面のCGは、この技のためだけに描きかえたオリジナルなのだとか。『魔法〜』とはまた違ったイメージの4人を、たっぷりと観賞してね。

マンクスTT

●セガ●稼働中●3Dポリゴン体感レース●MODEL2基板

「マンクスTT」の攻略もいよいよ最終回。というわけで、今回は残りのTTコースを徹底攻略。通信タイプでプレイしている人も、基本的な走りは同じなので、この記事を参考に自分のライディングスタイルを確立してほしい。また今回は特別に、幻の体感ゲームとして知られる「マンTT」も公開するぞ！

TTコースを走るための上級テクニックを伝授

今までにロケットスタートやドリフトといったテクニックを紹介してきたが、そうしたテクニックだけでは、なかなかTTコースをスムーズに駆け抜けることはできない。今回はTTコースで苦しんでいる人のために、ドリフト走行の上級テクニックを伝授しよう。

まずは、マシンを傾けてコーナーに進入する。いつもどおりドリフト。ドリフトし始めたら、軽くカウンターをあててドリフトをやめる。そして、再びマシンを倒してドリフト……。といった連続ドリフトをテクニックとして身につけよう。これはラクシーコーストのラムジーやダグラスといった長いコーナーでも有効。TTコースではカークマイケルにあるダグラスコーナーで使用する。

バイクを傾けたままカウンターをあてる

コーナーへの突っ込みかたは従来どおり。一気にマシンをコーナーに向かって倒し込む。

ドリフト状態に入ったら、すぐにカウンターをあてる。ドリフトが止まったら、また倒し込む。

マンクスの謎1 羊がどうかするらしい……

マン島名物、メーメー羊。実際に、マン島には羊がたくさんいる。そのため、道路の両側にはガードレールならぬ、羊ガードがあるほど。ゲーム中にも、レンガでできた羊止めが確認できると思う。問題は、この羊。しばらくバイクを止めたままにしていると、彼らが鳴きながら登場するのは、みんなも知っていると思うが、この羊がどうにかなるらしい。この続報はまたの機会ということで……。

マンクスの謎2 伝説の「マンTT」を発見！

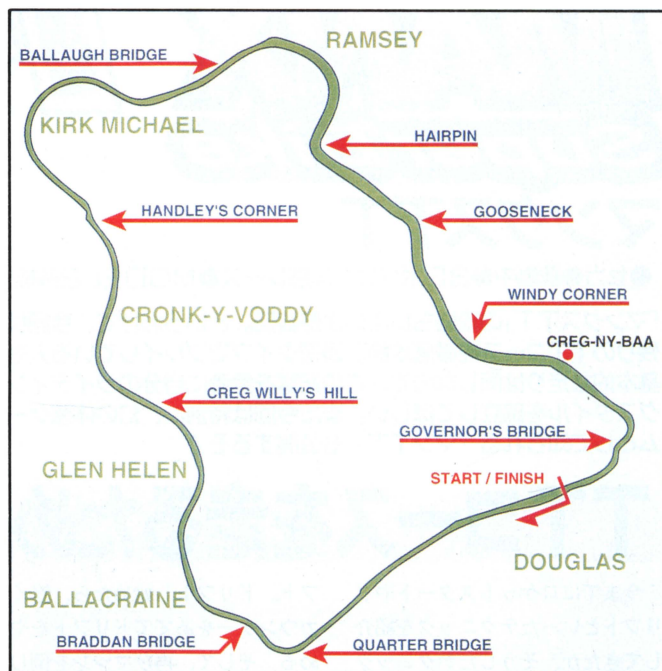
「マンクスTT」というゲーム名を聞いて「あれっ」と思った人はかなりのゲーム通。というのも、20年ほど前に「マンTT」というゲームが存在していたからだ。セガは「とくに意識はしていません、続編ではありません」とのこと。みんなは知ってた？

●「マンTT」ゲームデータ●
発売日：1976年8月
発売元：セガ
ゲーム内容：セガ初、業界初の体感ゲーム。ハンドルがブルブル震えるのが斬新だった。一本道のコースを、規定タイム内に敵車を避けながら走行すればタイムエクステンド、というごくオーソドックスなシステム。

貴重な写真を入手!!

© SEGA 1995

目標ラップ1'17"

TTコースタイムアタック

START スタート

スタートダッシュはラクシーコーストと同じように、エンジンを1万回転に合わせてブルーシグナルを迎えよう。スタートしたらコースは軽く左に曲がっていく。まっすぐ走って左に曲がるのではなく、コースを斜めに、つまり直線的に走るといい。コースの左側の歩道は走行可能なので、魅せる走りを目指すなら使ってもいいだろう。視野が広がると、すぐにジャンピングポイントにさしかかる。ここはセオリーどおりに、まっすぐにジャンプしよう。道幅が狭いので斜めに跳んでしまうと、すぐにコースアウトしてしまうぞ。

大きくドリフトさせて進入

アウトやインから突っ込むのではなく、ミドルからコーナーに入っていくといい。これで、ガードレールのへの衝突を防止できるのだ。

そして左にドリフト

今度は左コーナー。次のコーナーが右なので、できるだけ左側に寄ること。最後の右カーブは短いのでドリフトの開始は遅目でいい。

次は右だ！

ここはインを突いてドリフトするだけ。このコーナーを抜けると、第1チェックポイントに到達する。このコーナーのあとは軽い右コーナー。

第1コーナーのあとは左コーナー。第1コーナーでは少しスピードが遅いくらいがちょうどいい。約240km/hのスピードだと、すんなりクリアできるはず。逆に、260km/h以上だと、曲がりきることが難しくなる。最後のコーナーはインを突ければ問題はない。

第1チェックポイントを抜けると、緩やかな下り坂の右コーナー。ていねいにインを突けば、ドリフトなしでクリアできる。お次は、左コーナー。「R」が緩いのでしっかりとしたライン取りができれば難なくクリアするはず。ただ、コース幅が狭いのでその点は注意。

FIRST CHECK POINT 第1チェックポイント

スタート前にアクセルを微調整してタコメーターを1万回転に合わせる。

ゆるい左のあとにジャンピングポイントがある。2周目のほうがスピードも速いのでジャンプは難しくなる。

第1コーナーは3つのカーブが連続する複合コーナー。はじめの右コーナーはかなりきつめ。連続ドリフトを使って抜けていく。安全にいくならシフトを4速に落とすといい。ここでスピードを落とすことによって、次のコーナーを無駄なく抜けることができるからだ。6速全開でも曲がりきることは可能。多少、ガードレールにぶつかっても気にするな。

緩やかに下りながらの右コーナー。できるだけインを突いて最短距離を走行しよう。大回りするとタイムロスだ。

木陰を走り抜ける左コーナー。緩い上り坂になっているので、視界が悪い。

GLEN HELEN グレンヘレン

軽いジャンプ後、右に曲がるバラクレーン。ドリフトのタイミングが重要。

遅めにドリフト。この方法が成功したら、一瞬ドリフトしたあとに、マシンは勝手に立ち直る。ドリフトはしない。

小さいジャンピングポイントをクリアすると、視界が森から草原へと一気に広がる。このあと、間髪入れずに右のコーナーがせまってくる。ミドル、もしくはアウトから進入して遅めにドリフト。ドリフト開始は、マシンがコーナーの「R」に負けてからでいい。早くドリフトしすぎると、イン側の木製フェンスに激突するぞ。ドリフトのタイミングがバッチリなら、カウンターをあてなくてもマシンは自然にコーナーを立ち上がるはずだ。バラクレーンを抜けると、また風景が一転し、マン島の家々が視界の横を流れていく。

HANDLEY'S CORNER ハンドリーズ・コーナー

とても長い右コーナー。ミドルから入って、徐々にインを突き、コーナー出口では、再びミドルorアウトで脱出するようにラインを取る。このコーナーの出口にはショートシケインがあるので、ここのライン取りは大切だ。できることならミドルから脱出するといい。

右側に教会の見えるショートシケイン。ここに第2チェックポイントがある。ショートシケインは手前の右コーナーをミドルから脱出できれば、斜め方向に、直線的に走り抜けることが可能。もちろん6速全開だ。マシンがイン側を向いている場合は、減速が必要。

このように、ライン取りがしっかりしていれば前方の視界はひらけていて、どこを走ればいいのか一目瞭然なのだ。

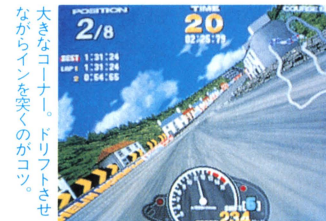
第2チェックポイント通過。ここからはラクシーコーストのコースに入る。

BALLAUGH BRIDGE バラフブリッジ

左側のガードレールに赤い看板が見えたらドリフト。

マシンがインを向きすぎる前にドリフトをやめること。

このコーナー出口はきつい左カーブ。覚えておこう。

第2チェックポイントを過ぎると、ふたたび田園風景へ。とはいえ、景色を眺める暇はなく、すぐに右コーナーが待ち受けている。このコーナーは「R」が途中で変わるため、1回のドリフトでは抜けることができない。コーナーの出口が左カーブのため、3回ドリフト走行が最も効率的。1回目のドリフトは赤い看板が視界に入ってから。ドリフトは一瞬だけ。あとの2回は、マシンがアウトに流された時に行う。3回ドリフトしたら、マシンをすぐに左に傾けて、再び軽くドリフトさせる。するとバラフブリッジが見えるはず。ここは軽くジャンプするぞ。

大きなコーナー。ドリフトさせながらインを突くのがコツ。

WINDY CORNER ウィンディ・コーナー

左の直角カーブ。ドリフトは一瞬だけでいい。早めにドリフトをかけよう。

この上り坂がバラフブリッジだ。3番目のジャンピングポイント。

これだけインに突っこまないとタイムロスにつながる。縁石も上手に使おう。

バラフブリッジをクリアするとラクシーコースト共通部分に突入。ここからは基本的にラクシーコーストの走りと変わらないので、深くは触れない。右のカーブ、シケインをクリアしたら第3チェックポイント。グースネック、ウインディ・コーナーを抜ければ最終コーナーへ。ラクシーコーストなら左カーブなのだが、TTコースでは右カーブになっている。

GOVERNOR'S BRIDE ガバナーズ・ブリッジ

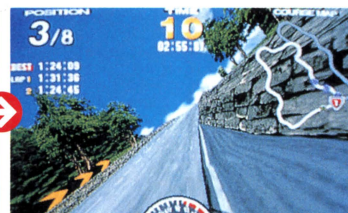
ウインディ・コーナーを抜けて緩い下り坂をおりたら、最終コーナーにさしかかる。このコーナー、最終コーナーだけあってかなり手強い。正攻法で走るなら、最終コーナー手前で大きく減速するしかないが、この方法だと簡単にクリアできるものの、タイム的には大きなロスになってしまう。タイムをきざみたいなら、ノーブレーキで最終コーナーに突っ込むことをオススメする。最終コーナー手前の横断歩道でドリフトを開始。マシンがコースのインを向いた状態で最終コーナーに突入できれば、ノーブレーキでクリアできる。前方にまっすぐなラインが見えれば成功。ちなみに、このラインは

この横断歩道にさしかかった時は、すでにドリフト状態に入っていること。

FINISH ゴール

通称「神の道」と呼ばれている。

1周目で1′20″を切り、2周目を1′17″台でフィニッシュできれば優秀なライダー。2周目については1′15″台で走ることも可能だ。とにかく、2周トータルで3′30″台を目指すといい。このタイムを安定して出せれば悪くない。

右カーブに進入したら、カウンターをあててマシンを安定させるように。

3つめのコーナーをクリアしたら、ホームストレートへ。これでやっと一周。

MANX TT
インタビュー第3弾

AM3研インタビュー

コースにはリズム感が必要なんです

AGM■コースのデザインは、実在するコースと同じなのですか？

岩瀬■ＴＴコースは実際のコースをゲーム用にアレンジしたものですが、ラクシーコーストに関しては、ＴＴコースとの共通部分以外まったくのオリジナルですね。

AGM■ゲーム用にアレンジするというのは？

岩瀬■マン島にある本物のコースは、全長が60kmもあるんですよ。プロのライダー達は、その距離を20分程度で周回してしまうわけです。驚異的なスピードなんですけど、1周20分ではゲームにならない。とはいえ、たんに距離を短くしても、ゲームとしてはおもしろくならないですしね。ただ、実在するレースを扱う以上、名物コーナーのようなところはおさえる必要があるんですよ。

家泉■ラクシーに関していえば、初めてプレイする人でもある程度楽しむことができるように、思いきってやさしくしました。最終コーナーの道幅なんて、実寸に換算すると、とてつもなく広いですよ。

AGM■遊んでみておもしろいコースというのは、具体的にはどんな感じなのでしょうか？

一応仕事です

マン島での記念ショット。楽しそうな雰囲気が伝わってくるね。

「マンクスＴＴ」インタビューもこれで3回目。今回はおもにグラフィックデザインを担当された方々に参加していただきました。オフレコ話も盛り上がったぞ。

高野■やはりリズム感というか、メリハリですよね。たとえば、このあたりは森林地帯で、ここからは市街地というように、コースの各部分をいくつかのエリアに分けて、視覚的に特徴づけているんです。あと、マニアックなファンのために、各コーナーのクリッピングポイントの目印になるようなものを用意しました。

AGM■プロのライダーもそうした目印を使って、コーナーに進入しているんですよね。

岩瀬■そういった点では、このゲームはかなり本物志向といえるんでしょうけど、コースのレイアウトとなると、また話は別ですね。たとえば、ゲームのなかでは、ヘアピンに200kmオーバーで突っ込むわけですから。実際には40〜50kmまで減速しないと曲がれないはずです。

岡野■そのことは結局、ゲームでは加速Ｇを体で感じることができない、ということがネックになっているんだと思うんです。本物のバイクなら、減速後、再び加速する時にＧを体感できる。それが気持ちいいんですが、ゲームだと視覚的に加速感があるにすぎない。だからプレイヤーにとっては、つねに高速で走り続けているほうが、加・減速を繰り返すよりも壮快感が得られるんですよ。

高野■ＴＴコースでも、なるべくコース脇にはガードレールを置かずに、民家の壁とかでプレイヤーに圧迫感を与えるように工夫しています。そのほうがスピード感につながるんですよね。

AGM■今回はそうした背景のグラフィック以外にも、敵のライダーの転倒シーンとか、いろいろ新しい要素も加わっていますね。

家泉■転倒シーンのモーションは、開発のみんなで床に転がってキャプチャーしたんですよ(笑)。でも、一番気に入ってるのは押しがけのモーション。重い物を押している感じを出すために、台車に人を乗せて、それを押してる様子を取りこみました。他にも今回は、マシンや背景のグラフィックのなかで、いろんな〝遊び〟をしているので、プレイヤーのみなさんにも探してもらいたいですね。

家泉 享史氏

ＡＭ3研チーフデザイナー。代表作は「レールチェイス2」など。ラクシーコースト担当。

岡野 悟氏

ＡＭ3研デザイナー。「VR-Ⅰ」では背景をデザイン。今回はマシンを担当。

岩瀬 岳夫氏

ＡＭ3研デザイナー。「スターウォーズ」の開発にも参加。今回はＴＴコースを担当。

高野 豪氏

ＡＭ3研デザイナー。代表作は「レールチェイス2」など。ＴＴコースを担当。

コースを試走中にサンドトラップにつかまるの図。ちょっとぐらい入っても大丈夫、と思ったら意外と……。ハマッてま〜す。

↓どう見ても現地人には見えない人々

コース脇でやたらと盛り上がってる人々。どうもネイティブっぽくないと思ったら、あの方やこの方が……。

実は開発者の方々でした！

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA 続報

巷では友人同士だけでなく、見知らぬ者同士でのパーティープレイも見られるほど盛り上がっている「D&Dシャドー オーバー ミスタラ」。今回はステージ後半戦を、ファイターをメインキャラに選択したとの前提で紹介しよう。

●カプコン●稼働中●アクション●最大4人同時プレイ可能●CPSⅡ

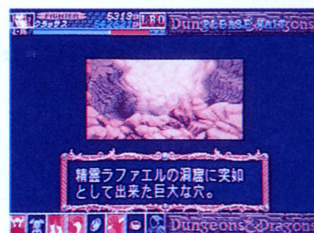
「シャドー オーバー ミスタラ」後半戦に突入！

後半戦のポイント

後半ステージでの重要なポイントとなるのは、ステージクリア後に現れる普通のショップでは入手不可能なアイテムを手に入れられる「ノームの村を助けろ」と、2つの隠し部屋、1発死のブレスを武器に攻撃してくるレッドドラゴンが待ち受ける「精霊ラファエルの洞窟」だ。この2つのステージで重要アイテムを獲得することができれば、この後の展開が楽になるぞ。

ノームの村を助けろ

「お金がかかる」と言っているのだが、YESを選択してもなぜかお金は減らないぞ。きっと村を救ってあげたことに対するお礼なんだろう。

精霊ラファエルの洞窟

隠し部屋や隠しステージが存在するデモステージ。アイテムを回収したり、レッドドラゴンと戦いたい人はステージの構成を覚えておこう。

おすすめルートはコレだ！

後半はステージ8、9の2つの面で分岐ポイントがあるぞ。

ステージ8のAは、森を正しく抜けるルートが分かっていればブラックドラゴンとの戦闘を避けられる。Bは、道中に回復アイテムがあり、比較的楽なステージ構成だ。さらに、途中で入手できるファイヤーレジストリングをボス戦まで持っていければ、キメラ、ヘルハウンドが出すファイヤーブレスも怖くなくなる。このステージはどちらを選択しても良いだろう。

ステージ9はA、Bのボスを魔法剣でハメることが可能だ。魔法剣を装備できるキャラは、このいずれかのルートを選択しよう。

STAGE 8

A 迷いの森

森の秘密が解明できれば、比較的楽なルートになるぞ。

B ノームの村を助けろ

ここがウワサのショップ。お金を貯めて買いまくろう。

STAGE 9

A 灼熱・溶岩界

道中で入手できる氷の剣でボスをハメることが可能。

B ロスト・ワールド

同じく道中で入手できる魔法剣がクリアのポイントだ。

ステージ6～10までのルート

- STAGE 6 大樹大要塞での攻防
- STAGE 7 魔獣のすむ森
- STAGE 8
  - A 迷いの森
  - B ノームの村を助けろ
- 精霊ラファエルの洞窟
- STAGE 9
  - A 灼熱・溶岩界
  - B ロスト・ワールド
  - C ドワーフの隠し通路
- DEMO
- STAGE 10 浮遊城

LET'S GO!!

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR INC. and used under license. ©1996 TSR,INC. All Rights Reserved. ©1996 Capcom Co.,Ltd. All Rights Reserved.

前作のラスボスとの再戦が待っている!

STAGE 6 大樹大要塞での攻防

地図に記された場所近くをさまよっていると、突然巨大な怪物に襲われる。激闘の末、怪物を倒すと、巨岩が動きだし洞窟が姿を現わした。これこそシャドーエルフの本拠地、大樹大要塞の入り口だ!

見たものは2度と帰ってくることができない、と言われる大樹の大要塞。後半戦の中では多少、難易度が低めのステージだ。しかし、気を引き締めて立ち向かおう。

眼前にそびえ立つ巨大な樹木。この中で待ち受けるものは……!?

大要塞前での攻防!

デモが終了すると同時にマンティコアが登場! 突進、空中でシッポから針を飛ばす攻撃、押しつぶしなど、多彩な攻撃を仕掛けてくる。ガードポイントを見極めての戦いが要求されるボスだぞ。

マンティコア

前作にも登場したボスキャラ。前作の攻略法がそのまま通用するぞ。

マンティコアの皮

マンティコアの皮はショップでレビテーションブーツと交換してもらえる。

入口発見!

大要塞内部

内部にはスケルトン、シャドーエルフ、ヘルハウンド、グールなどが出現する。前半戦と比較するとあきらかに敵の数が増えてきている。出現位置を確実に覚えて敵を出しすぎないように注意しよう。

ボス戦の直前に鉄の宝箱が3つある。これを開けるときは、上の宝箱から順に開いていけば鍵を1本使用するだけで全て回収できる。

2種類のスケルトンが地表から出現する。緑色のスケルトンはガードが非常に固いぞ。

上と中央の宝箱には鍵が1本ずつ入っている。この地点までに必ず鍵を1本用意しておこう。

リッチ「デイモス」との再戦

前作のラスボスとして登場したデイモス。実はシンの手下にすぎなかったのだ! 再びシンの力によって蘇ったデイモスと、またまた戦うことになる…!

基本的な攻撃は前作と大差ないのだが、蘇生直後のせいか、魔法攻撃が激減している。強敵ではないので落ち着いて戦おう。

写真の魔法とファイヤーボール以外の魔法は規則的に出すぞ。

デイモスを倒した後、なんとシンの魔法で眠らされてしまう!!

STAGE7へ!!

ネームエントリーで好きなアイテムを入手しよう!

実はこのゲーム、ステージ1クリア後に行うネームエントリーによって装備が1つ追加される。その追加アイテムは、名前によって種類が違ってくるぞ。知ってた?

ゲームを少しでも有利に進めるためには結構重要と思われることなので、くわしく解析しておこう。

オススメ! タイプC

防御力アップの頭部の防具が入手できる。壊れないのが魅力だ。

例

グ		レ		ル		ダ		ン	
2(+8)	+	8	+	7	+	0(+8)	+	7	=40

40をさらにひと桁にするので4+0=4

ネームポイント表を見れば分かると思うが、縦の列で文字のポイントが決まっている。したがって、ネームポイントを計算するのが面倒な場合は、目的アイテムのポイント値に相当する文字1文字だけを入力すれば、好きなアイテムをチョイスしやすくなるわけだ。

グレルダンはタイプEなのでレジストファイヤーリングが装備に追加される。

ネームポイント表

ネーム・ポイント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	ア	イ	ウ	エ	オ	マ	ミ	ム	メ	モ
	カ	キ	ク	ケ	コ	ヤ	ユ	ヨ	ー	/
	サ	シ	ス	セ	ソ	ラ	リ	ル	レ	ロ
	タ	チ	ツ	テ	ト	ワ	ヲ	ン	゛	゜
	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ァ	ィ	ゥ	ェ	ォ
	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ッ	ャ	ュ	ョ	?

TYPE対応表

ネーム・ポイント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
TYPE	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

気がつくとそこは森の中だった

STAGE 7 魔獣のすむ森

シャドーエルフの大要塞の戦いでは、あと一歩のところで敵を逃してしまう。気がついた君たちは、どことも分からない不気味な森に飛ばされていたのだった。そんなとき、新たな怪物が君たちに忍び寄る……。

シンの魔法で眠らされ、目覚めるとそこは森の中だった。

このステージ7は、戦闘が始まって一定数の敵を倒したら即座にボス戦へと移行するという短めのステージ構成となっている。

見知らぬ場所にとばされてしまった冒険者たち。いったい何が始まるのだろう？

目覚めるとそこは…

このステージはほぼボス戦のみのステージ構成となっている。開始直後にゴブリンが、その直後にアックスノールなどが登場する。

このステージにある宝箱には貴重な回復アイテムが入っているので、ボス戦に入る前に体力を回復しておいたほうがいいぞ。

ステージが始まると宝箱を守るような形でゴブリン達が座っている。まずはコイツらを処理してしまおう。

スーパーヒーリングポーションを回収して体力を回復しておこう。

幻影獣との激闘

ボスのディスプレッサービーストは、分身して2体になるという特性を持つ。このボスの本体は影があるほうのみ。したがって影のないほうを攻撃してもダメージを与えることができない。要注意。

ちなみに、こいつもマンティコアのように一定のパターンで皮を落とす。ショップでディスプレッサークロークと交換可能だぞ。

皮

この皮で飛び道具無効化のアイテムがもらえる。

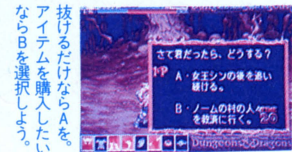
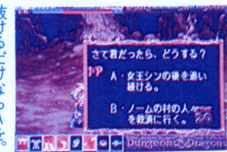
分身に惑わされないようにして攻撃をしかけよう。

ディスプレッサービースト

ノーム達の依頼

ディスプレッサービーストを倒すと、背の低いノームが急ぎ足で近寄ってくる。どうやら何者かに村を襲われて困っているようだ。

このステージを終えると分岐ポイントとなる。ノーム達を助けるか、迷いの森に進んでシンを追い続けるかは良く考えて選択しよう。

冒険者に救いを求めるノーム。どうやら村に異変があったようだ。

抜けるだけならAを。アイテムを購入したいならBを選択しよう。

STAGE 8へ!!

タイプ別キャラクター＆アイテム対応表

TYPE	A（好きなものに交換）	B（スピード）	C（防御1）	D（防御2）	E（耐火）
ファイター	メダル	ブーツオブスピード	ヘルメット	プロテクションリング	レジストファイヤーリング
クレリック	メダル	ブーツオブスピード	司祭の帽子	プロテクションリング	レジストファイヤーリング
エルフ	メダル	ブーツオブスピード	サークレット	プロテクションリング	レジストファイヤーリング
ドワーフ	メダル	ブーツオブスピード	ヘルメット	プロテクションリング	レジストファイヤーリング
シーフ	メダル	ブーツオブスピード	フード	プロテクションリング	レジストファイヤーリング
マジックユーザー	メダル	ブーツオブスピード	マジカルハット	プロテクションリング	レジストファイヤーリング

TYPE	F（魔法防御）	G（攻撃力）	H（アイテム）	I（アイテム）	J（アイテム）
ファイター	スペルターニングリング	ガントレットオブパワー	アンクレット（脚攻）	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ/セキカ耐）
クレリック	スペルターニングリング	ガントレットオブパワー	ブローチ	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ/セキカ耐）
エルフ	スペルターニングリング	ガントレットオブパワー	イヤリング（魔攻）	ブレスレット（武器攻）	ネックレス（魔耐）
ドワーフ	スペルターニングリング	ガントレットオブパワー	アンクレット（脚攻）	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ/セキカ耐）
シーフ	スペルターニングリング	ガントレットオブパワー	ブローチ	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ/セキカ耐）
マジックユーザー	スペルターニングリング	ガントレットオブパワー	ロッドオブファイヤー	ロッドオブコールド	ロッドオブライトニングボルト

戦闘を避ける8-A、アイテムを揃える8-B

STAGE 8-A 迷いの森

一刻も早く敵を追いかけるため、謎の森を抜けなくてはならない。しかしこの森は、君達に時間を浪費させるための迷いの森であった。

迷いの森を抜けるには?

迷いの森を抜けるヒントは標識を壊すコボルトにある。その解法は、破壊された標識の一片が地面に落ちた場合は矢印が向いている方向に進み、標識の破片が全て消えてなくなった場合はコボルトが逃げていった方向に進む。これでOKだ。

写真右に見える標識の破片に注意して前に進もう。

間違って進むと最初の地点に戻されてしまうので注意。

ここがウワサの迷いの森。一体何が待ち受けるのか。

成功

4回連続で正解のルートを通ると何事もなく無事クリアとなる。

道を4回間違えるとブラックドラゴンと戦わなくてはならないのだ。

STAGE 8-B ノームの村を助けろ

怪物を倒した力を見込んで、ノームが助けを求めてきた。自分たちの村が巨大な怪物に襲われているという。冒険者は村を守るため急ぐ。

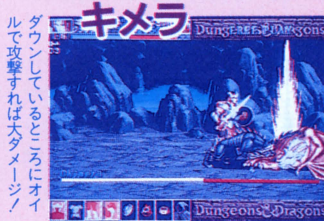
ノームたちを苦しめていたのは3本の首を持つキメラだった。

キメラは基本的にマンティコア同様の攻撃をメインにファイヤーブレスを吐き出してくる。こいつは炎による攻撃に弱いので、ショップでオイルをたくさん購入しておけば戦闘が楽になるのだ。

ステージ開始直後はキツイ敵のラッシュが始まる。

キメラ

ダウンしているところにオイルで攻撃すれば大ダメージ!

ファイヤーレジストリングを持っていると炎による攻撃が無効化されるぞ。

体が小さくなると…

ノームの村には貴重な情報とアイテムを入手できるショップがある。このルートを選択したら必ず薬を買って村へと向かおう。

情報

ノームたちの情報は貴重なものばかり。時間が許す限り耳を傾けろ。

SHOP

魔法のリング、ロッドなど貴重な器、特殊武器、アイテムが購入できる。

入れる場所は2カ所。右の家では情報が収集でき、左の家ではアイテムが買える。

ステージ9に向かう前に……

SHOP

ルートによってショップの店員も変化する。様々なルートを通ることで「D&D」の世界をさらに満喫することができるわけだね。

このショップは片目の男が経営している。情報を聞けるぞ。

ノームの村のショップでは情報を聞くことはできない。

精霊ラファエルの洞窟

このステージはデモ扱いなのだが、30Fと70Fに隠し部屋があり、50Fにはレッドドラゴンの待つ隠しステージが存在する。

30、50Fの部屋に行くには画面左に、70Fの部屋に行くには画面右にプレイヤーを移動させる必要がある。実は、ドラゴンから角を手に入れるには一定の法則があるんだけど、今は秘密。

30F(左)

宝箱の中には呪いの剣!が。神の力を持つ者のみが呪いを解くことができる、という。

70F(右)

魔法剣のひとつの雷の剣が宝箱の中に眠っている。貴重なアイテムのひとつだぞ。

50F(左)

隠しステージ

ドラゴンは財宝収集癖があるので宝の山だ。

レッドドラゴン

レッドドラゴンは高い攻撃力で多彩な攻撃をしかけてくる。ブレスは1発で即死だぞ!

STAGE9へ!!

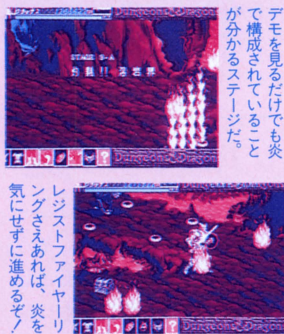
最後の分岐ポイント、ステージ9に突入!

STAGE 9-A 灼熱・溶岩界

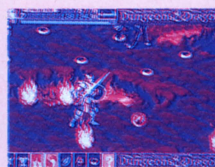
真っ赤に燃え上がった灼熱のマグマの海。そこには岩でできたかけ橋が恐ろしいほど長く、そして遠くへと続いていく……。

溶岩界というだけあって、道中に多数の炎のトラップがしかけられているという構成のステージだ。

ステージ途中にある空箱の中には、氷の剣、フレイムシールドなどの強力な装備品が入っているので忘れずに回収しよう。

ちなみに、レジストファイヤーリングを装備していれば全ての炎の罠をすり抜けることができるぞ。

デモを見るだけでも炎で構成されていることが分かるステージだ。

レジストファイヤーリングさえあれば、炎を気にせずに進めるぞ!

氷の剣
氷の剣はこの後のステージに役立つ重要アイテム。見落とすな。

フレイムシールド
剣と同様に貴重なアイテムのフレイムシールド。必ずゲットしろ。

フレイムサラマンダー
ボス戦では、フレイムサラマンダーに加え、ヘルハウンドが登場する。このボスは動きが素早いので強敵に思えるが、実は氷の剣を使用すると画面端で死ぬまでハメることができる。

STAGE 9-B ロスト・ワールド

ただそこにあるのは凍えるような氷と岩だけ。まさに失われた世界の中に、勇敢なる冒険者たちは今、その足を踏み入れる。

9-Aの灼熱・溶岩界とは対極の、氷で構成されたステージ。

ただし、氷の罠はレジストファイヤーリングで抜けることができる炎の罠とは違い、アイテムで無効化されることはないので細心の注意をはらって慎重に進む必要が。

ちなみに道中に登場する魔法剣、シールドの性格も9-Aと対極に位置するアイテムとなっている。

青白く燃え上がる氷属性のトラップ。触ると一瞬凍りついてしまう。

罠と罠の間を完璧に把握すれば炎に触れないで通過できるぞ。

炎の剣
9-A同様に魔法剣のひとつ、炎の剣を入手することができる。

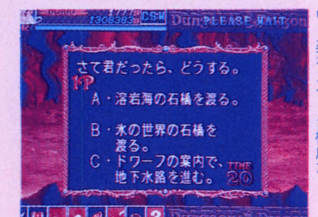
アイスシールド
9-Aと対極の属性を持つアイスシールドが宝箱に眠っている。

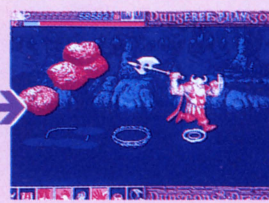
フロストサラマンダー
ボス以外には、魔法以外では倒すことができないガーゴイルが登場する。このボスも炎の剣を使用することで、フレイムサラマンダーと同じように画面端でハメることが可能だ。

STAGE 9-C ドワーフの隠し地下水路

その昔ドワーフが掘ったという隠し通路が発見された。しかしその通路は侵食が激しく、いつ崩れ出すか分からないほど老朽化していた……。

ステージの名の通り、パーティーにドワーフが加わっているときのみ登場する、3番目のステージ。

ステージが開始すると落石注意という立て札がある。このステージはその注意書き通り、ボス戦までの道中は終始落石に襲われるという構成になっている。ただし、その道中は1匹の敵も出現しないので、危険回避技で岩をかわしながらダッシュで駆け抜ければ、容易にノーダメージでボスにたどり着くことができる。ボスはシャドーエルフが2人登場するぞ。

ドワーフ専用の分岐ポイント。道中は一切、敵が出現しないという楽なステージ構成だ。

立て札には「落石注意」とあるが本当なのだろうか?

その注意書き通り、岩が激しく降りしきる。逃げろ!!

2人のシャドーエルフ
実はこのシャドーエルフ、両方を倒すことはないのだ。以前、助けてくれた恩返しをしておくと、あとで……。

物語もいよいよ大詰め、最終ステージに突入！

浮遊城(DEMO)

大地を割って急浮上する巨大な城……。そう、ここが最終決戦の場、浮遊城だ。前作のラストで登場した魔法のアイテム、ワープクリスタルを使って、勇者たちはいよいよ最後の決戦の場に挑む!!

突然目の前に浮上する巨大な城、浮遊城。どうすれば侵入することができるのだろうか？

そのとき「これを使って侵入しましょう!!」とシーフが叫ぶ。差し出したものとは……。

セーブルタワーから脱出したときのアイテム、ワープクリスタルだ。これで準備はＯＫだ。

STAGE 10-1 浮遊城－侵入－

ここには、隠し部屋が豊富に存在する。しかしそれらの部屋に入るには、鎧の置物を動かしたりする必要があるのだ。そして、その部屋の中にも仕掛けがあったりする。いろいろ試してみよう。

侵入ステージは、序盤の小手調べといったところなのだろうか、道中にシビアな攻撃がない上に、ボスも配置されていないぞ。

レバーを操作することで、針畳の岩の動きを止めることが可能だ。

部屋の奥にはまた部屋が！ 怪しい場所はくまなく歩き回ろう。

鎧の置物の謎

扉を開けるには前にあるプレートの数だけの重石が必要だ。そう、鎧の置物はここに乗せる重石として使うためにある。前後左右に鎧の置物を動かし、部屋に侵入せよ。

パーティープレイじゃないと開けることができない扉も存在するのだ。

アタックボタンを連打して目的の場所まで素早く置物を運ぼう。

プレートの数だけ重石を置けば扉は開かれる。

STAGE 10-2 浮遊城－決戦I－

テラリンとのラストバトル

あと一歩というところで逃してしまった四天王のひとり、テラリンと決着を着けるときがきた。テラリンはヘイストの魔法でスピードアップする強敵。魔法には魔法で対抗しよう。そして、テラリンを倒すと通常ステージへと続く。

ちなみに、ドワーフの隠し地下水路をクリアしていると、テラリンとの決戦はなくなるぞ。

ドラゴンの背中に乗ってさっそうと現れるテラリン。ついに決着のときがきた！

剣攻撃以外にライトニングボルトやヘイストなどの魔法を使用してくるぞ。

隠し部屋はこんなところにもある。とにかく入ってみよう。

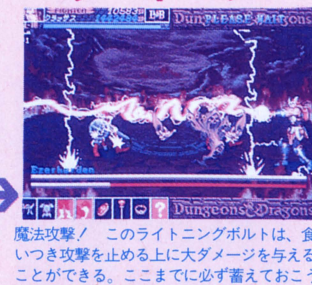
道中に登場するガーゴイルは魔法剣を使用して退治しよう。

STAGE 10-3 浮遊城－闘技場I－

エザーホーデン

四天王の２番手は、煙のようなボス、エザーホーデン。コイツは食いつき攻撃をメインに仕掛けてくる。この食いつき攻撃は、攻撃スピードが非常に速い上に、食らうと大ダメージを被る。さらに、魔法か危険回避技でしか止めることができないという厄介な攻撃だ。

姿を見せずに、どこからともなく語りかけてくるエザーホーデン。

エザーホーデンが食いつき攻撃を仕掛けてきた！ そんなときは……。

魔法攻撃！ このライトニングボルトは、食いつき攻撃を止める上に大ダメージを与えることができる。ここまでに必ず蓄えておこう。

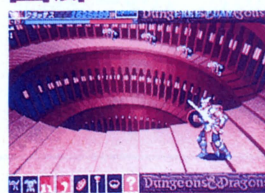
SHOP

このショップはモンスターが経営している。シンの手下なのか話しかけても何も情報を与えてはくれない。でも、品物は購入できるので必要なものは買っておこう。

無愛想なモンスター店員。でも品揃えはなかなか良い。

STAGE 10-4
浮遊城—決戦II—

敵が回廊を次々と駆け上がってくるという構成の決戦II。ここでは、ゴブリン、シャドーエルフ、ヘルハウンドなどが大量に出現する。さらに気を引き締めて臨まないと危険だぞ。無事、回廊を越えると通常のステージに入る。ここには謎の部屋が2つあるが、まだ侵入方法は明らかにされていない。

回廊

写真の奥に見えるように、敵が駆け上がってくる!

隠し部屋

この隠し部屋には、壁沿いにこの位置に向かい、方向レバーを上に入れれば侵入することができる。

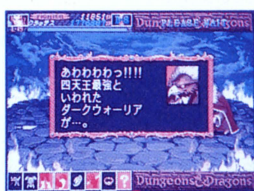
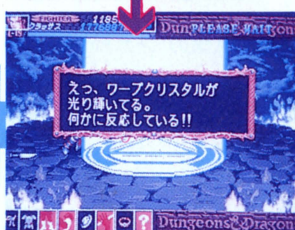
中にはたくさんの宝箱とガーゴイルが待ちかまえている。素早くガーゴイルを倒してアイテムを回収しよう。

謎の部屋

燃え盛る青白い炎のせいでこの部屋に侵入することはできない。

同じく落雷のせいで侵入不可。これらを取り除く方法を考えよう。

STAGE 10-5
浮遊城—闘技場II—

闘技場ではボスのダークウォーリアー2が待ち受けている。このボスは、ステージ3-Aのアップバージョンだが、基本的な攻撃に大差はない。しかし、狂暴化したときのパワーとスピードはその比じゃない。ちなみに氷の剣を使用すると他の剣よりはいくらか楽だ。

最強の戦士を倒されあせるナグパ。次はお前だ!

ワープクリスタルが何かに反応して発動し始めた。一体どこへ向かうのだろうか?

ダークウォーリアー2

3-Aのボスとは一味違う攻撃をしてくるダークウォーリアー2。とにかく素早いのだ。

SHOP

飛ばされた先は、何とショップの中だった。ここでは、スーパーヒーリングポーションによる体力回復と、モンスター店員から情報を収集することができる。

ショップを抜けると即座にナグパとの戦闘が開始するぞ。

先ほどのモンスター店員とは違い、耳寄りな情報を教えてくれる。もちろん買い物もできるぞ。

STAGE 10-6
—最上階の扉へ—

ついにシンの片腕、ナグパとの対戦となる。ただし、オマケにブラックドラゴンとマンティコアも登場する。しかも開始早々にブラックドラゴンがブレスを吐いてくるので大苦戦間違いなしの戦闘となるだろう。ここでも氷の剣が活躍するが、これだけでは心細いので魔法を用意しておくといいだろう。

開始直後に魔法を使ってブラックドラゴンのブレスを回避しよう。

ついにナグパを追い詰めた冒険者たち。ここからが正念場だぞ。

ナグパ

氷の剣を使用してチョロチョロと逃げ回るナグパの動きを止め、大ダメージを与えよう。

ラストバトル?

冒険もいよいよ大詰め。ついにラスボスのシンを追い詰めた。そして同時に最終対決の始まりだ。ここまでの情報を総合すると、シンは1発死のブレスを吐き出すドラゴンというウワサ。しかし、この時点では人間の姿のまま。はたしてこれは一体? そして本当に冒険はここで終わりなのだろうか? シンを倒せば平和は訪れるのだろうか? 謎は君自身の手で解明しよう。

シン

人々を苦しめ続けたシンと、雌雄を決するときがきた。全ての力を振り絞って立ち向かえ!

シャドーオーバーミスタラについて

統一された独特のファンタジー世界観が魅力的な「D&D」シリーズは、熱烈な支持層をもつファンタジーゲームの最高峰だ。本作は、テーブルトークRPGに特有の多人数プレイの雰囲気を重視したコンセプトで作成されており、プレイヤー同士の助け合いや駆け引きなどが楽しめる仕上がりとなっている。前作と比べると難易度は若干高めに感じられるが、多人数プレイの楽しさと多彩なアイテムが、楽しさを格段にアップさせている。次作にも更なる進化を期待。

●データイースト●稼働中●シューティング●MLC基板

スカルファング 空牙外伝

空牙シリーズの第3弾となる、「スカルファング」。すでにゲームセンターで何度かプレイした人もいることだろう。最近のゲームとしては難易度が比較的低いので、初心者でも"ある程度"までは簡単に進める。が、このゲームで難しいのは"ある程度"の壁を突破すること。
そこで今回の攻略では、武器選択からボス攻略、裏技までと幅広く解説。パターンさえ分かってしまえばそれほど苦労しないので、パターンはぜひ記憶してほしい。

発見!! 新必殺技「スクリューアタック」(仮)

全方位攻撃!

コマンドはこれだ! ➡ ゲーム中に**下・下・下・下・上・上・下+C**

巷で人気の「スカルファング」だが、スラストを使うときに、余裕があればスクリューアタックにチャレンジしてみよう!
通常のスラストコマンドを入力する代わりに、上記コマンドを入力する。成功すれば、自機が右回りで180度回転する。その間は無敵なので、中型戦闘機などが出現したときに有効に使おう。

(他にもこんな裏技が…)

■スペシャルモード
スクロールモードの選択画面のとき
★レバーを上に入れつつ
C・C・C・C・C・B・B・B
(ボタン) でセレクト項目が1つ追加

■ベリーハードモード
スクロールモードの選択画面のとき
★レバーを右に入れつつ
B・B・B・B・C・B・C・B・B
(ボタン) でセレクト項目が1つ追加

■ハーデストモード
スクロールモードの選択画面のとき
★レバーを左に入れつつ
B・C・C・B・C・C・B・C・C・C
(ボタン) でセレクト項目が1つ追加

SELECT SCROLL MODE
AUTO MODE
CHASE MODE
▶SPECIAL MODE◀

チェイスモードを基本としたこのモードは、通常ステージの全てのボス機と連戦するモードです。
チェイスモードをプレイした事の無い方にはおすすめできません。

スペシャルモードを出現させるには、一度全面をクリアしなければならない。武器はレーザーがおすすめ。

●出撃する前にチェックする項目　機種は? パイロットは? モードは?

機種選択

スピードは速いが火力のない機体と、スピードは遅いが破壊力抜群の機体。どちらでも攻略はできるが、楽なのは破壊力の大きい機体だ。そこでおすすめはメガバルキリー。
初期段階ではスピードが遅いので、無茶をしてでも早めにスピードアップを取ろう。遅いと辛いぞ。

機種はなるべく攻撃力の大きいものを選択するのがベスト。メガバルキリーが一番のおすすめ。

パイロット選択

パイロットには、ファイタータイプとボンバータイプの2タイプがある。ボンバータイプならば、今までのシューティングゲームと同じ感覚でプレイできる。
しかし無敵時間を考えると、ファイタータイプを選択した方がお得。戦略的にも幅が広がるので、通常はこちらをおすすめする。

パイロットはファイタータイプがいいだろう。無敵時間が長いと、色々な場面で重宝する。性別はどちらでも。

モード選択

モードは裏技を入力しない限り、オートモードか、チェイスモードのどちらかを選択するようになる。チェイスモードでは、対ボス戦時のスピード調整が難しいので、慣れないうちはオートモードでプレイすることをすすめる。
裏技は、よほど自信のある人以外は無縁かも。

©1996 DATA EAST CORP.

全6ステージを攻略！　目指せ1COIN（コイン）クリア

STAGE 1　まずはゲームに慣れよう

●Check Point 1

今回の攻略はメガバルキリーを選択、パイロットにはファイタータイプを選んだとして進める。

始まったばかりのときは自機の足が遅いので、パワーアップアイテムを取りにいかずに、降りてくるのを待とう。

最初は敵の数も少ないが、油断は禁物。

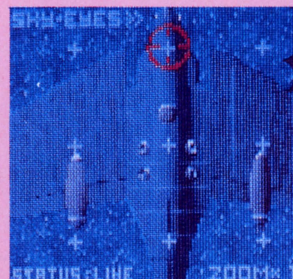
アイテムを取りにいくときはバレルロール。

●Check Point 2

パワーアップはレーザーを取ることをすすめる。アイテムを取りにいくと、敵と接触する危険性がある。どうしても取りにいきたいときは、バレルロールで、無敵の間に取りにいく。まだ1面なので、ハデにバレル〜を使ってもそれほど困らないはずだ。

ステージボス：重爆撃機 MOTH

ボスが近づくと、その姿が衛星スカイアイから送られてくる。このとき、同時に弱点の位置も解説されるので、ぼーっとして見逃すと、ボス戦のときに辛い思いをするぞ。油断せずに、全神経をゲームに集中させよう。

弱点!!

1面のボスだけあって、楽勝で倒せる。ダメージを受けないように。

ボスは画面上空からゆっくりと降りてくる。しかしSユニットを装備しているならば、連射しているだけで勝てる。途中で一度画面下に降りてくるが、連射が早ければこの時点で破壊できる。失敗したときは右側を回って上に上がり、ボスが再び上にくるまで待とう。

Sユニットは次の面に持ち越せないので、ここでボムの代わりに使用するのも手だ。ただしライフは一定量しか回復しないので、被弾は極力避けるようにしよう。

STAGE 2　敵を恐れずに突っ込め！

画面下から戦闘機が飛んでくるところはバレルロールでうまく回避しよう。

●Check Point 1

2面が始まってしばらくすると、画面下から飛行機が飛んでくる。ここは、バレルロールを使って、無敵時間のうちにやり過ごすのがいい。避けようとすると、逆に敵に体当たりする可能性がある。

●Check Point 2

中盤では、中型戦闘機が画面上から降りてくる。しかしSユニットを装備して連射すれば、簡単に片づけられる。連射あるのみ。

中盤に出現する中型戦闘機。連射さえすれば、弾を撃ってくる前に倒すことができる。早め早めに連射して対処しよう。

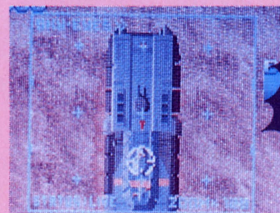
戦車の撃つ弾は、地面のスクロールに関係なく自機に近づいてくる。惑わされやすいので要注意。左右に動いて敵弾を誘導しよう。

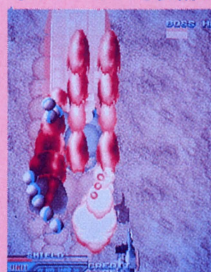
●Check Point 3

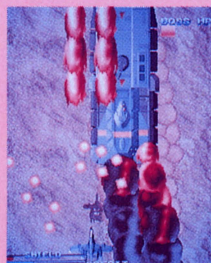
終盤になると、自機は超低空飛行をする。ここでむやみに動くと、意外にも戦車の吐く弾に当たってしまうことがある。移動は慎重に。

ステージボス：強襲 要撃型重ホバークラフトMOBY DICK Ⅲ

弱点はホバークラフトの中心部分。Sユニットを装備していないと、武器がバルカンなどのときは弱点まで弾が届かず辛い思いをする。できればSユニットをここまで温存しておきたい。それがダメならレーザーを装備しよう。

弱点!!

パターン　その1

ボスは何通りかの攻撃パターンで襲ってくる。最初のパターンは、ボスの中心部から球状の弾を撃ってくる攻撃。ここでその弾を破壊すると、中から小さな弾がバラバラと出現する。そうなると弾避けが難しくなるので、少し離れたところで静観しているのがいい。

パターン　その2

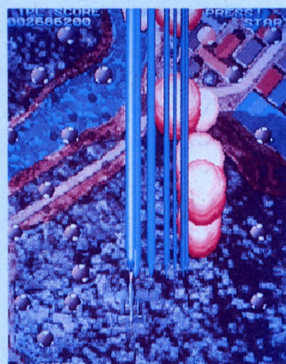
もう1つのパターンは、ボス本体から3WAY弾を撃ってくるというもの。近距離で弾を撃たれると、かわすのはほぼ不可能に近い。ある程度距離をおいておけば、それほど危険な攻撃ではない。この攻撃が始まったら、あまり近づかないようにするのがベストだ。

STAGE 3 機雷はパターンを読んで

ここでも、画面下から戦闘機が飛んでくる。余裕があればスクリューアタックでかわそう。

●Check Point 1

面が始まってしばらくすると、画面下方から戦闘機が飛んでくる。危険だと思ったら、迷わずにバレルロールを使うこと。こんなところでダメージを受けていたのでは、先が思いやられるぞ。ノーダメージで抜ける自信のある人は、テクニックで敵弾をかわそう。

●Check Point 2

終盤に近づくと、画面上方から機雷が降ってくる。この時点でレーザーを装備しているなら、機雷を破壊して進むのも1つの手だ。しかし武器がバルカンなどの場合、機雷を破壊するのが難しいので、ルートを記憶しなければならない。が、とりあえず画面中央付近を進めば、それほど機雷に悩まされることはないはずだ。もちろんピンチになったらバレルロール。

機雷は、中央に自機を配置して最小限の移動でかわそう。

ステージボス：局地戦用重爆撃機 EB-2(ENHANCED IONO BOMBER)

弱点!!

弱点は、ボス本体から突き出ている銀色の部分。そこを集中的に狙うことで、ボス戦を短期間で終了させることができる。ただしそこからは電撃を放ってくるので、接近しすぎると危険だ。

パターン その1

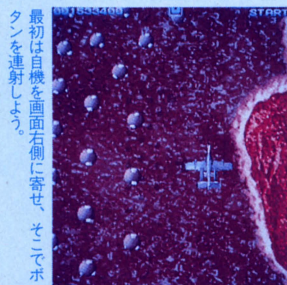
最初はボス本体からアシッド弾の塊が飛んでくる。これは楽勝でかわせるが、ボスに近寄りすぎると当たってしまうこともある。なるべく自機を画面下に配置して、安全に敵弾を避けられるようにしておこう。

この攻撃はボスの近くにいるとダメージを受けてしまう危険がある。なるべくボスから離れて攻撃しよう。

パターン その2

ボスの弱点部分から、電撃を放ってくる。これを出されると、画面を上半分と下半分に分割された形となるので、自機の逃げ場が少なくなる。レバーを小刻みに動かして、敵の弾をドット単位でかわすようにしないと厳しい。

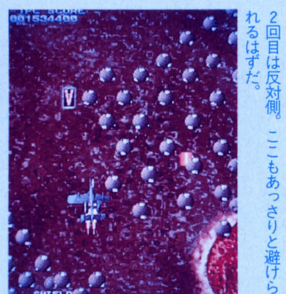
電撃を放っている間はボスの前方についている砲台からミサイルを撃ってくる。これは上下と移動してかわそう。

STAGE 4 さらに激しくなる敵の攻撃

最初は自機を画面右側に寄せ、そこでボタンを連射しよう。

●Check Point 1

4面最大の敵は、降ってくる機雷だ。レーザーやSユニットを装備しているなら問題ないが、それ以外のときにはかなり厳しい。

●Check Point 2

パターンは右→左→右。こうよければ、ノーダメージでクリアすることができるはずだ。危なくなったら、迷わずにバレルロール。

2回目は反対側。ここもあっさりと避けられるはずだ。

最後は機雷が3個1セットですごいスピードで飛んでくる。油断するな。

●Check Point 3

機雷郡を抜けて安心しきっていると、矢のような速さで機雷が飛んでくる。これは当たってもあきらめよう。アイテムを見捨てて画面最下部にいれば、意外と安全。

ステージボス：重可変戦闘攻撃機（軽装仕様） S-フルングニル

パターン その1

プレイしていて最初に行き詰まるのがこのボス。攻撃パターンを覚えて早めに対処しないと、すぐにダメージを受けてしまう。

最初の攻撃は難なくかわせるはず。ここは慎重に。

パターン その2

次は円弧を描くようにボスが動きながら、弾を撃ってくる攻撃。これはボスと反対方向に移動しながら、Y軸が合ったときのみ攻撃するようにすれば、ダメージを防げる。

パターン その3

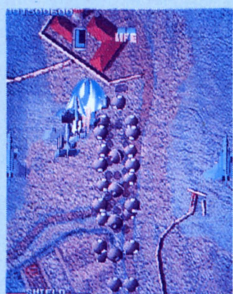
ここは厳しい。普通の弾の中に1発だけブラックホール弾がまじっている。これは自機をこの弾の方向に引き付ける性質を持っているので、操作不能になる可能性がある。いざとなったらバレルロールで。

パターン その4

電撃を放ってくるパターンは意外と楽勝。画面の最下部どちらかに自機を配置し、電撃が放たれたら反対側に移動する。これを繰り返せばいい。ただしこの方法は、スピードアップしていることが前提だ。

STAGE 5　2種類のボスにだまされるな

●Check Point 1

この面も、機雷のラッシュが続く。レーザーの連射で進むこともできるが、機雷の中には破壊すると、弾をまき散らすとんでもないものがまざっていることもある。油断していると、いつの間にか被弾てことも。

●Check Point 2

画面中央にばかりいると、そこにも機雷が降ってくる。ここは素直に避けよう。無駄なダメージは極力抑えたい。

中型戦闘機が出現するこのシーンは、バレルロールでさっさと敵を撃墜してしまおう。すぐに倒せるはずだ。

●Check Point 3

終盤にさしかかると、中型飛行機が飛んでくる。Sユニットを装備していないなら、バレルロールを使ってノーダメージで切り抜けるのがいい。

ステージボス：対空迎撃型重ホバークラフト KILLER WHALE／巡行戦闘爆撃機 EB-2 ASSULT

弱点は3面ボスと同じ。攻撃がより激しくなっているので、3面と同じつもりで戦いを挑むと、すぐにやられる。とにかく、ダメージは最小限にとどめよう。

パターン　その1

ボス出現かと思いきや、実はこいつは前座にすぎない。連射ができれば特に難しい敵ではない。そのあと画面下方より登場する本命ボスの攻撃を避けるため、自機は右端か左端へ移動させておこう。

パターン　その2

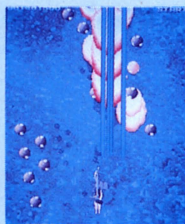
一定ダメージを与えると、このボスは画面外へ逃げていく。すると味方からの通信が入り、直後、画面外からレーザーによる攻撃を仕掛けてくる。安全地帯はウィンドウ内のボスキャラの中心軸上だ。

パターン　その3

ボスの側面を通ろうとすると、弱点部分から電磁波を放出してくる。これに当たるとかなりのダメージを受けてしまう。画面端ならギリギリで当たらずにすむので、移動する際はそこを動こう。

STAGE 6　ステージ4のボス、再襲来!

●Check Point 1

ここでも機雷が出現する。もちろん破壊して進んでもいいし、出現回数が多くないので上手にかわして進んでもいい。絶対に、ここはノーダメージでいきたい。ここでダメージを受けるとあとが辛い。

この機雷の中には、弾をばらまくものも……。

中型戦闘機4機が自機を取り囲んだらバレルロール。

●Check Point 2

中盤では、中型戦闘機が自機を取り囲むようにして出現する。画面下の2機が攻撃を開始する前に、バレルロールで中型戦闘機を一掃してしまおう。

●Check Point 3

しばらくすると、画面上に超重機動要塞艦ラグナロックⅢが姿を現す。砲台が弾を撃つのと同時に、バレルロールで砲台に重なって一気に破壊してしまおう。

砲台は、バレルロールで重なって破壊しよう。

こんな事態になったら、バレルロールで脱出だ。

●Check Point 4

破壊せずに放っておくと、弾を撃たれて逃げ場がなくなってしまう。

ステージボス：重可変戦闘攻撃機 S-フルングニル（ENHANCED IONO BOOST SYS仕様）

パターン　その1

4面に出現したときの攻撃パターンの他に、自機の背後に回ってレーザーを撃つ攻撃も仕掛けてくる。小さく逃げれば、難なく回避できる。

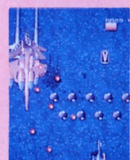
パターン　その2

自機に近い位置で電撃を放ってくる。避け方は写真の場合、最初左下に位置し電撃が見えたら左上に移動する。これを繰り返せばノーダメージだ。

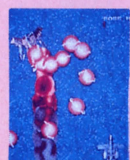
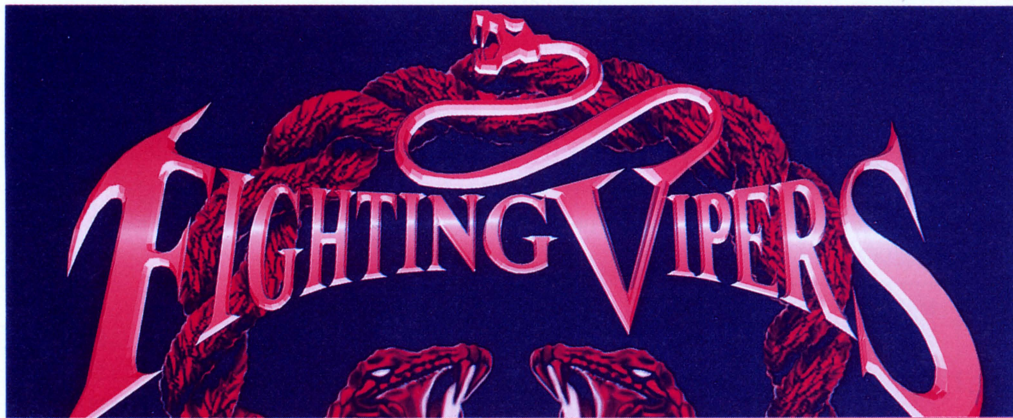
パターン　その3

攻撃パターンが進むと、上と左右からビーム砲を撃ってくる。写真で見ると難しく見えるが、避けるのは簡単。ここまできた人ならば楽勝のはず。

パターン　その4

ボスと機雷のコンビネーション。これが一番手強い。機雷は左→右……と交互にくるので、最初から反対側で待ち、機雷と弾を避けるようにしよう。

パターン　その5

ボスを中心に、大きめのビーム弾を円を描くように撃ってくる。ボスから離れたところにいれば楽勝。

●セガ ●稼働中 ●3D格闘アクション ●MODEL2基板

ファイティングバイパーズ

前号で告知したとおり、マーラーのすべての固有技を一気に公開！ キャラクター別攻略では、空中に吹き飛んだ相手への追撃パターンを徹底解析、システム面では、壁投げを投げ抜けたあとの攻防を解析した。バイパーズ攻略最終回……スタート!!

さらなるレベルアップのために 壁投げからの脱出法を知る!!

Ⓟ+Ⓖで発生する壁投げで投げられたあとは、崩れた体勢を立て直すことができる。レバガチャとⓅⓀⒼボタンを連打することで回復し、Ⓖボタンを押しつつレバーを回転させ、ⓅⓀボタンを連打すると、回復後立ちガードで固まるので隙も少ない。投げ回復は、Ⓟ+Ⓖで発生する壁投げにのみ有効で、コマンド投げや同じⓅ+Ⓖ入力の背後投げ、壁に押し付けるタイプの投げ技には効果がない。

投げが始まってから投げ放すまでに レバガチャとⓅⓀⒼボタン連打

壁投げされた瞬間からレバガチャとⓅⓀⒼボタン連打。相手が手を離すまで回復に専念！

普通ならなすがままに壁に激突するが、回復できた場合は投げられた体勢を立て直して…。

壁に激突せずストップ！ 回復するには一定距離が必要だが、成功すればノーダメージだ。

ワンポイントアドバイス こんな時の投げ回復は効果なし！

壁投げで投げられたあとの回復にはある程度の距離が必要なので、壁投げで投げられたあと、その先に壁が迫っている場合、壁への激突は避けられず、壁ヒット後は選択攻撃を迫られることになる。

壁投げ後、その先が壁と近い状況での回復は効果なし。

回復する間もなく壁に激突、空中に吹き飛んでしまう。

壁ダメージをくらうばかりか、相手の追撃も決まる！

ハイレベルな闘いを目指す 投げ回復後の攻防を覚える

今度は壁投げを回復された場合の相手への攻撃法だ。投げ回復後は、相手のガード姿勢、あるいは攻撃パターンによって対応を変える必要がある。投げ抜け後の相手との距離を考えると、走りからランニングタックルとスライディングで選択攻撃を仕掛けるのが有効な手段だ。立ちガードで固まる相手には、投げ技を決めることで相手の精神的動揺を誘うことも可能だ。下段パンチや昇り蹴りなどの発生時間の速い反撃技に注意し、フレキシブルな対応を心掛けたい。

投げ回復した相手をさらに投げる！

壁投げ後回復する相手に投げ技を決めるのも有効。

回復後に立ちガードで固まる相手に走ってから…。

選択攻撃と読ませ投げ技を決める。動揺を誘え！

投げ回復した相手に走り攻撃を仕掛ける！

壁投げを回復された場合は選択攻撃のチャンス！

回復後の相手に走りからの選択攻撃を仕掛ける。

攻撃パターンを先読みし選択肢を変える必要あり。

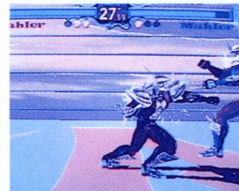
© SEGA 1995

最強(!?)のコンビネーションマスター、遂に登場！

Mahler (マーラー)

攻撃は最大の防御といわんばかりの多彩で強力なコンビネーションを持つキャラクター、それがマーラーだ。

マーラーの特徴をつかめ！

マーラーの最大の特徴は、何といってもコンビネーションが強力なことで、一撃の威力も高い。攻撃や移動スピードも他のバイパー達を圧倒するほど速く、大ダウン攻撃にもアーマー破壊判定を持つほど破壊的なキャラクターだ。その半面、打撃技、特にコンビネーションが強力なためか、体力ゲージ半分を奪うような、威力ある投げ技を持たず、また、バイパーズの中で唯一ガード攻撃を持たない。

素早く強力なアーマー破壊技を持つ。ガード外し効果もあるので油断はできない。

強力なコンビネーションの一部には、しゃがみ姿勢の相手をよろめかせる技も！

これがマーラーの全公開技だ！

技　名	条　件	コマンド
◆立ちパンチ		
ストロングフィスト		Ⓟ
エクストリーム・ブロー		ⓅⓅ
フィスト&ハイキック		ⓅⓀ
コンボ・スイッチアッパー		ⓅⓀⓅ
ブローコンボ・アッパー		ⓅⓅⓅ
ブローコンボ・ハイキック		ⓅⓅⓀ
ブローコンボ・ストレート		ⓅⓅ⇨+Ⓟ
エクストリーム・デスプレリュード		ⓅⓅ⇨+Ⓚ
ブローコンボ・ロースピン		ⓅⓅ⇩+Ⓚ
ブローコンボ・ダブルハイキック		ⓅⓅ⇨+ⓀⓀ
エクストリーム・デスシンフォニー		ⓅⓅ⇨+ⓀⓅ
エクストリーム・デスレクイエム		ⓅⓅ⇨+ⓀⓅ⇨+Ⓟ
エクストリーム・デスフィナーレ		ⓅⓅ⇨+ⓀⓅ⇨+Ⓟ⇦⇩⇨+Ⓟ
◆立ちキック		
ストロングハイキック		Ⓚ
ロングハイキック(＊1)		⇨+Ⓚ
ハイキック&フィスト		ⓀⓅ
ハイ&サイドキック		ⓀⓀ
◆ミドルパンチ		
ストロングアッパー		⬂+Ⓟ
ストマックブロー		⇨+Ⓟ
ガスト・オブ・レイジ		⇦⇨⇨+Ⓟ
ハリケーンパンチ		⇦⬃⇩⬂⇨+Ⓟ
ブロー&フィスト(＊1)		⇨+ⓅⓅ
◆ミドルキック		
アクセルロール		⬂+Ⓚ
ストロングニー		⇨+Ⓚ
ハイ・ダブルアクセル		⬂+ⓀⓀ
ミドル・ダブルアクセル		⬂+Ⓚ⇨+Ⓚ
ロー・ダブルアクセル		⬂+Ⓚ⇩+Ⓚ
◆しゃがみパンチ		
ローフィスト		⇩+Ⓟ
ローフィストスピン		⇩+ⓅⓀ
◆しゃがみキック		
ローショット		⬃+Ⓚ
レボリューション・ワン		⇩+Ⓚ
レボリューション		⇩+Ⓚ+Ⓖ
ローショット・アクセル		⬃+ⓀⓀ
ローショット・ブロー		⬃+ⓀⓀⓅ
ローショット・ダブルプレリュード(＊2)		⬃+ⓀⓀⓅⓅ
ハイ・ダブルレボリューション		⇩+Ⓚ+ⒼⓀ
ロー・ダブルレボリューション		⇩+Ⓚ+Ⓖ⇩+Ⓚ
◆ジャンプパンチ		
スラストパンチエア	ジャンプ同時	⬆+Ⓟ
ナックルハンマー	空中	⬆+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ジャンプハンマー	空中	⬆Ⓟ
ジャンプハンマー	空中	⬆⇨+Ⓟ
◆ジャンプキック		
ジャンプトー	ジャンプ同時	⬆+Ⓚ
ローリングソバット	空中	⬆Ⓚ
フレアトー	着地ぎわ	⬆Ⓚ
フロントジャンプトー	ジャンプ同時	⬆⇨+Ⓚ
フロントエアキック	空中	⬆⇨+Ⓚ
エアダイブ	空中	⬆⇩+Ⓚ
フレアキック	着地ぎわ	⬆⇩+Ⓚ
バックエアキック	空中	⬆⇦+Ⓚ
◆小ジャンプパンチ		
ジャンプハンマー(＊1)	ジャンプ同時	⇧+Ⓟ
◆小ジャンプキック		
ローリングソバット	ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
ホッピングキック	着地ぎわ	⇧Ⓚ
ローカットキック	着地ぎわ	⇧⇩+Ⓚ
◆投げ		
ウォールスロー	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
ウォールグラスター	敵近く立ち&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ
ウォールアクセル	敵近く立ち&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ
ジャーマンスープレックス	敵背向け	Ⓟ+Ⓖ
ブレンバスター	敵近く立ち	⇩+Ⓟ+Ⓖ
ブラックレインボー	敵近く立ち	⇦⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ
ブラックホール	両者空中	⬆⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
◆ダウン攻撃		
レッキングダイブ	敵ダウン&ジャンプ同時	⇧+Ⓟ
ストライクスタンプ	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
◆後ろ攻撃		
ターンフィスト	敵背後	Ⓟ
ターンハイキック	敵背後	Ⓚ
スピンキックターン	敵背後&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
ロースピンキックターン	敵背後	⇩+Ⓚ
ローターンフィスト(＊3)	敵背後	⇩+Ⓟ
ターンダブルフィスト		ⓅⓅ
◆走り攻撃		
ランニングストレート(＊1)	走り中	Ⓟ
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ
ランニングニー	走り中	Ⓚ
ローリングソバット	走り&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ
ランニングジャンプキック	走り&ジャンプ同時	⬀+Ⓚ
◆壁技		
クライムウォール(＊4)	ジャンプ中壁接触	⬆+Ⓟ
ウォールダイブ	壁登り中	⬆+Ⓟ

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの。＊1……Ⓟからはじまるコンビネーションへつながる。＊2……ⓅⓅからはじまるコンビネーションへつながる。＊3……⇩＋Ⓟからはじまるコンビネーションへつながる。＊4……攻撃技ではない。

ストロングフィスト(Ⓟ)からのコンビネーション

ストロングフィストから派生するコンビネーションは、マーラーの持つ技の中でも攻撃スピードが速い。特に強力なのがブローコンボ・アッパーで、ⓅⓅⓅという極めて簡単なコマンドで発生し、Ⓟが決まればアッパーまで確実に連係、さらに相手を上空へ吹き飛ばして追撃技を狙えるからだ。他にもコンボ・スイッチアッパーなどが決まれば、確実にダウンを奪える堅実なコンビネーションが多い。

ローフィストより発生時間の速い、連続攻撃の派生技。

しゃがみ姿勢の相手をよろめき状態にする特性を持つ。

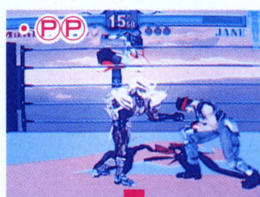
空中に相手を吹き飛ばしたあとは打撃技での追撃を。

キックをⒼキャンセルしてからの選択攻撃が強力な技。

キックで終わると読ませてアッパーでダウンを奪え！

ポイントは限られるが相手の読みを外すには必要な技。

エクストリーム・ブロー(ⓅⓅ)からのコンビネーション

エクストリーム・ブローから派生するコンビネーションは、マーラー最大の特徴であり、どの攻撃判定の技にも分岐できる柔軟性の高い攻撃法だ。最大6連続ヒットも可能な、E・デスフィナーレを始めとした強力な連係攻撃が多く肘落とし技でよろめかせてや、硬化時間の短い技で相手を固めてからの選択攻撃に持ち込みやすい。ガード攻撃に合わされ始めたら投げ技を決めるのも戦法の1つだ。

エクストリーム・ブローから選択肢の分岐が最も多い。

再度Ⓚ入力で、ブローコンボ・ダブルハイキックだ。

肘落としでよろめかせて選択攻撃を有利に仕掛けろ！

決まると、壁へ吹き飛ばす特性を持つ特殊中段攻撃だ。

中段攻撃から下段攻撃のローキックへの連係は強力だ。

最強のコンビネーションが決まれば瞬殺間違いなし！

上記のコンビネーションに持ち込むための攻撃

ブロー&フィスト
⇨+ⓅⓅ

ストロングフィストから派生するコンビネーションに連係できる技だ。しゃがみ姿勢に決めると相手をよろめかせる中段攻撃で、よろめいたあとは選択攻撃に持ち込みやすくなる。発生時間が遅いが、しゃがみ姿勢をとるポイントを先読みすれば問題はない。

相手のしゃがみ姿勢を崩してコンビネーションへ。

相手をよろめかせたあと確実にヒットする2発目。

ジャンプハンマー
(ジャンプ同時)⇧+Ⓟ

ストロングフィストから派生するコンビネーションに連係できる技だ。決まれば相手が宙に吹き飛ぶ小ジャンプ攻撃の1つで、その相手を追撃するようにコンビネーションへと連係する。相手の下段攻撃を先読みできた時はこの技からコンビネーションを狙うといい。

発生時間は遅いが相手の下段攻撃を無効にする。

宙に吹き飛んだ相手は無防備、追撃技を決めろ！

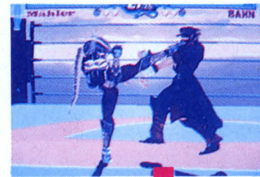
ローショット・ダークプレリュード
⇧+ⓀⓀⓅⓅ

エクストリーム・ブローから派生するコンビネーションに連係できる技だ。相手の立ち姿勢を崩す下段攻撃からのコンビネーションで、ブロー&フィストが決まる距離からの選択攻撃が有効だが、この技も発生時間が遅く、仕掛けるポイントを見極める必要がある。

ローキックという反応しにくい技からの連係攻撃。

ヒット数の多い連係攻撃が作れるのも特徴の一つ。

ハイキック&フィスト
ⓀⓅ

ストロングフィストから派生するコンビネーションに連係できる技だ。しゃがみ姿勢には無効果の上段攻撃なので、狙うポイントが限られてくるが、相手の突進系攻撃に対してはカウンターを狙うことも可能なので、相手の攻撃を誘う攻撃から持ち込むようにしたい。

相手の突進系攻撃にカウンターを狙うのが効果的。

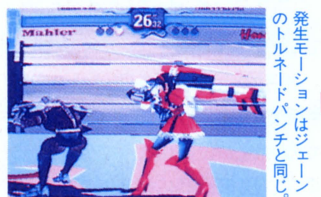
ガードされたあとに連係する場合G&Aに注意。

素早いアーマーで破壊技で相手のアーマーをつら抜け!!

1. ハリケーンパンチ(⇦⇧⇩⇧⇨+Ⓟ)

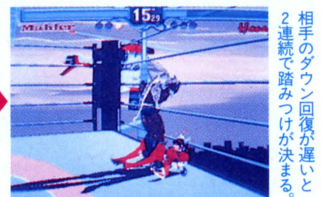
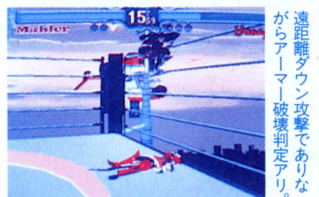
上部アーマー破壊技であるハリケーンパンチは、ジェーンのトルネードパンチと同じ性質の攻撃だが、発生時間の速さはハリケーンパンチの方が断然速く、さらに相手のガードを跳ね上げる特殊中段攻撃なので、避けられない限り硬化時間中に反撃を受けないのだ。

発生モーションはジェーンのトルネードパンチと同じ。

だが、発生時間はハリケーンパンチの方が断然速い!

2. レッキングダイブ(敵ダウン&ジャンプ同時)⇧+Ⓟ

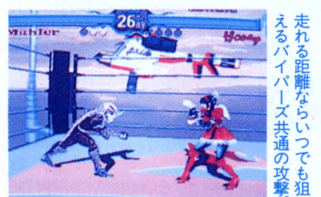
アーマー破壊判定を持つ、マーラーの破壊的特徴を表すダウン攻撃だ。相手のダウン回復が遅ければ2発連続で踏みつけることも可能で、相手のダウン姿勢によってどのアーマーを破壊するかが変わる。避けられた場合でも硬化時間が短く、反撃される可能性が低い。

遠距離ダウン攻撃でありながらアーマー破壊判定アリ。

相手のダウン回復が遅いと2連続で踏みつけが決まる。

3. ランニングタックル(走り中)Ⓟ+Ⓖ

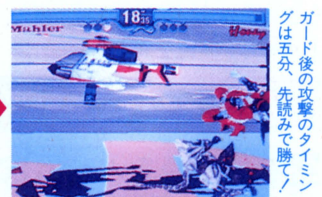
バイパーズ共通の走り攻撃の1つで、相手の上部アーマーを破壊する技だ。走りが可能な距離ならばいつでも狙える攻撃だが、乱発しては昇り蹴りの餌食、考えて出すようにしたい。ガードさせると相手はよろめくので、選択攻撃を有利に仕掛けるポイントでもある。

走れる距離ならいつでも狙えるバイパーズ共通の攻撃。

ガードされたあとは相手がよろめく。選択攻撃を狙え!

4. スライディングキック(走り中)⇩+Ⓚ

ランニングタックル同様、バイパーズ共通の走り攻撃の1つだ。固有技の中で唯一、相手の下部アーマーを破壊する下段攻撃で、走りが可能な距離ならいつでも狙える。ガードされても反撃されないが、次の動作に入るタイミングが相手と五分なので先読みが必要だ。

マーラー唯一の下部アーマー破壊技のスライディング。

ガード後の攻撃のタイミングは五分、先読みで勝て!

立ちガードで固まりがちの相手には投げ技で崩す!!

いかにマーラーのコンビネーションが強力でも、相手がガード姿勢ではまったく効果はない。このような場合に必要になる攻撃要素が投げ技だ。反撃のポイントを狙うタイプやコンビネーションを恐れて立ちガードで固まる相手に投げ技を決めれば、相手は少なからずこちらの行動を読まなくてはならない。相手の精神的動揺を誘えれば、強力なコンビネーションを決めることも可能になる、という訳で強力な打撃技を生かすも殺すも投げ技しだいといったところか。

ウォールスロー(Ⓟ+Ⓖ)

マーラーの壁投げは相手を横方向へ放り投げる技だ。

投げた後の硬化時間が短いので壁ヒット後は追撃だ!

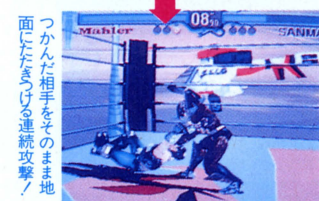
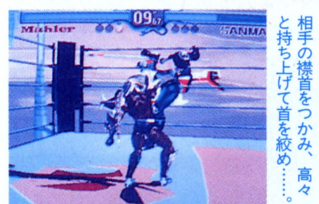
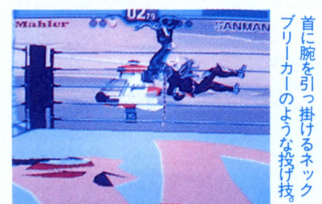
ブラックレインボー(⇦⇨⇦+Ⓟ+Ⓖ)

相手の襟首をつかみ、高々と持ち上げて首を絞め……。

つかんだ相手をそのまま地面にたたきつける連続攻撃!

ブラックホール(⬆⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

首に腕を引っ掛けるネックブリーカーのような投げ技。

空中に吹き飛ばした相手への選択肢の一つとして有効。

唯一会得していない要素"ガード&アタック"代用技

ガスト・オブ・レイジ(⇦⇨⇦+Ⓟ)でG&Aを相殺!

中段攻撃のガスト・オブ・レイジは、アーマー破壊技やガード攻撃を相殺する特性があり、相手の攻撃を相殺したあとは硬化時間が短いので、相手より先に選択攻撃などを仕掛けることが可能だ。

ガード攻撃を先読みした時は、技を相殺し硬直させる。

フロントジャンプトー(⬆⇨+Ⓚ)で相手の攻撃をつぶす!

ローフィストなどの発生時間の速い技での反撃が間に合わない場合やとっさの緊急回避が必要な時は、ガード&アタックとほぼ同性質で発生時間の速い、フロントジャンプトーで窮地を乗り切れ!

堅実とはいえないが、反撃技では最も強力な昇り蹴り。

持ち上げたら降りられない？　トキオお得意の空中コンボ特集！

TOKIO（トキオ）

今回の特集はトキオが得意とする空中コンボだ。空中受け身を取るか取らないかでコンボ数が変わってくるが大ダメージが期待できる。

LEVEL 1　相手を効率よく吹き飛ばす攻撃を覚える！

トキオの持ち上げ技を再度確認しておく

普段何気なく使っている技だがそれぞれにどんな意味や効果があるのかもう一度確認しておこう。右に挙げた技が代表的なものだがその他にも立ちキック等コンボにつなげるためのものがある。その場の状況に合わせて使い分けていこう。基本的に空中受け身をとられた方が空中コンボに持っていきやすいが、相手もフロントエアキック（ドロップキック）等で反撃してくる。状況をよく見よう。

オープンアッパー

⬊＋Ⓟ

多くのキャラが持つ中段判定のアッパー。性能的にも他キャラとほぼ変わらない。リーチはやや短いものの、出が早いので、しゃがみガードで固まっている相手にヒットさせて空中に持ち上げよう。

一歩踏み出すので思ったよりもリーチがあると感じる。

タグハンドウォールクラッシュ

(壁に背向け&敵近く立ち)Ⓟ＋Ⓖ

相手を自分の後ろの壁にたたき付ける投げ技。たたき付けられた相手はその場で少しの間浮くことになる。受け身の攻防にもよるが大きなダメージを与えるチャンスなので積極的に狙っていきたい。

壁際に追いつめられた時などに決めれば形勢逆転だ。

ベリーフラップキック

⇨⇩＋Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓀ

相手の上段攻撃を避けつつ中段判定の蹴り上げを出すお得な技。かなり高い位置に相手を浮かせるので、次の行動に移るまでに少し余裕ができるのがうれしい。出しにくいのが欠点だが狙いたい技だ。

クイックフォワードから出すと成功しやすい。

LEVEL 2　吹き飛ばし攻撃からの選択肢を覚えてダメージを奪え！

空中受け身をとられなかった場合の選択攻撃

トキオ相手にうっかり空中受け身をとって痛い目をみたプレイヤーは浮かされても受け身をとらないことが多い。ただ浮かせただけでは与えるダメージも小さいので最低限当てられる技は当てておきたい。その中でも、ダメージ的に魅力なのは走り中に出せるキック技のファイヤーダーツだ。相手を壁際に吹き飛ばしダウンも奪える。

下段技をガードさせてから出すとヒットさせやすい。

走り出してすぐに出さないとヒットしないので注意。

便利な技だが、硬化時間が長いのでよく考えて出そう。

その場で出しても当たらないので少し前に歩いて出す。

タグハンドウォールクラッシュからの選択攻撃

トキオの持つコンビネーションの中でもこのタグハンドウォールクラッシュから入る空中コンボは最も大きなダメージを与えることができる。その際重要なのは相手が空中受け身をとったかを瞬時に見極めることができるかどうかだろう。普段から相手が受け身をとったら、すぐ次に何を出すか判断できるよう練習しておきたい。

うまく相手を壁際に誘って常に狙っていきたい投げ技。

受け身をとられた時に最も大ダメージを与える技だ。

受け身をとられなくても、この技は入れられる。

最低限このコンボは入れていきたい。練習しておこう。

LEVEL 3　脅威の連続攻撃で相手の体力を一気に奪え！

不用意に受け身をとるととても痛い目を見るという良い証拠なのがこのコンボだろう。通常の受け身をとる限りⓀⓅⓅⓅⓀが入り続けてしまうというものだ。２セット入れれば相手の体力をすべて奪うことに……。受け身は諸刃の剣だ。

タグハンドウォールクラッシュ

ここが恐怖の始まり。受け身癖のある人は要注意！

受け身

コンボ・マキシエッジ

壁際ダメージも加わってここでゲージ半分を奪う。

受け身

コンボ・マキシエッジ

最後はコンボ・トリックスプロ（⇦＋Ⓚ）でも良い。

可愛いだけのハニーは卒業！　空中コンボで恐怖をなめさせろ！

HONEY（ハニー）

多彩な持ち上げ技を持つハニーだが、どういった技がそうなのか、どの技が空中で入るのかを今回改めて確認しておこう。

LEVEL 1 相手を効率よく吹き飛ばす攻撃を覚える！

使いやすい持ち上げ技が多いのが特徴だ

非力なハニーにとって、大ダメージを与えられる空中コンボは対戦中でも重要な意味を持つと考えられるものだ。空中受け身がある以上、相手の反撃を頭に入れて次に何を入れるか、どうするのかを常に考えながら行動していきたい。特に壁際は壁ダメージが追加されるうえに、壁に引っかかり普段入らないような技がヒットする場合もある重要なポイントなので細心の注意をはらって行動してほしい。

キャットアッパー

⬊Ⓟ

他キャラ同様中段判定のパンチ。ただハニーの場合は若干他キャラよりも出るのが早い感じがするのは気のせいか？　ともあれ性能的には全く問題ない。ライジングキャットアッパーは使う必要なし。

しゃがんだ状態からでも出せるので下段技に交ぜよう。

ジャックナイフキック

Ⓚ+Ⓖ

ハニーの空中コンボにおいて要ともいえる中段判定のキック技。かなり下の方から攻撃判定が発生するので地面すれすれまで落ちてきた相手にもヒットさせることができる。攻撃力が低いのが欠点だ。

受け身をとった相手の下に潜り込んで再度持ち上げろ。

タグハンドウォールクラッシュ

（壁に背向け&敵近く立ち）Ⓟ+Ⓖ

すべてのキャラが持つ、壁を背にした時のⓅ+Ⓖ投げ。相手を壁にたたき付けたあと様々な技を入れることができる。空中受け身をとられなかった場合でもⓅⓅⓅⓀ等が入り大ダメージを与えられる。

うまくいけば体力ゲージの半分を奪うことも可能だ。

LEVEL 2 吹き飛ばし攻撃からの選択肢を覚えてダメージを奪え！

空中受け身をとられなかった場合の選択攻撃

キャットアッパーなどで持ち上げたあと、空中受け身をとられなかった場合ハニーは安定してダメージを与えられる空中投げ（ハニーエアリアル）を持っている。通常の受け身ならば、反撃の外からでも吸い込むことができるが、レバー上受け身の場合反撃が怖い。その際は相手の真下に潜り込んで反撃の下から再度アッパーなどを狙う。

ガードアタックに注意しつつうまくヒットさせたい。

受け身をとられなかった時は確実にこの投げを入れる。

その場で出しても当たらないので前方に歩いて出そう。

2回目のアッパーのあと受け身をとられたらこれを。

空中反撃の外からさらに攻撃を当てたい場合は

空中受け身後に出せる⇨+Ⓚのフロントエアキックはかなりの地上技を返せてしまう優秀な反撃技だ。だが出るのが遅い、真下に潜られると当たらないなどの欠点もある。そこをついてさらに攻撃を当てていこう。最も簡単で効果的なのは下に潜り込んでアッパーかジャックナイフキック。さらに持ち上げてそこからの選択を迫ろう。

ここはキャットアッパーでもかまわない。硬直に注意。

低い位置から出るので反撃を避けながら攻撃が可能だ。

この技も空中コンボの始動技だ。多くの技を当てたい。

投げやアッパーなどからつなげると大ダメージに。

LEVEL 3 脅威の連続攻撃で相手の体力を一気に奪え！

ハニーが相手に最も大きなダメージを与えられるコンビネーションが、このタグハンドウォールクラッシュからの空中コンボだろう。コンボキャットキックからのⓀ+Ⓖに対し受け身をとり続けると、抜け出すことができずに終わるぞ。

タグハンドウォールクラッシュ

上段技を壁際でしゃがんで避けた時などに狙える。

コンボキャットキック

受け身をとられなくてもここまで入れられる。

ジャックナイフキック

受け身をとり続ける限り死ぬまで入ってしまう！

地道な空中コンボの積み重ねが勝利の結果を導く！　確実に決めよう！

JANE（ジェーン）

どちらかといえば地上で押していくタイプのジェーンだが、空中コンボもおざなりにはできない。積み重ねて大ダメージを与えよう。

LEVEL 1　相手を効率よく吹き飛ばす攻撃を覚える！

浮かせたあとの連係を常に考えておこう

ジェーンの技の多くは浮かせるというよりも、壁に吹き飛ばす効果があるものが多いが、ないわけではない。右に挙げたものが主な技だが、その多くは空中受け身をとられた場合、次の攻撃に移るまでに反撃を受けてしまう可能性がある。ヒットした相手が受け身をとった場合、不用意な空中への追い打ちは避けた方が無難だろう。どうしても追撃を入れたい時はフロントジャンプトーが良い。

トスアッパー
⇧＋Ⓟ

ジェーンがしゃがんだままで出せる唯一の中段技がこのアッパーである。性能は他キャラと変わらず前方に相手を吹き飛ばす。受け身をとられなかった場合前に歩いてアッパーかダッシュニーが入る。

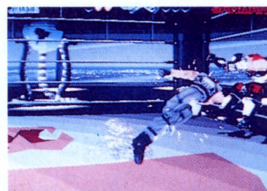
立ち、しゃがみ両方の状態から出すことが可能だ。

ニーランチャー
⇩⇨＋Ⓚ

コマンド表記は⇩⇨＋Ⓚとなっているが⇩ため⇨＋Ⓚと入力すると出しやすい。中段判定の技で、ヒットすると相手を高い位置に浮かせることができるが、硬化時間はかなり長い。

上段技などをしゃがんで避けたあと出してみよう。

ランニングタックル
（走り中）Ⓟ＋Ⓖ

全キャラ共通のタックル。壁際でヒットさせ相手が受け身をとった場合空中コンボの始動技となる。画面中央でヒット後も空中追撃は可能だが多くの場合フロントジャンプエアなどで返されてしまう。

ガードアタック相殺技だが下段攻撃に弱い欠点がある。

LEVEL 2　吹き飛ばし攻撃からの選択肢を覚えてダメージを奪え！

トスアッパーからの選択攻撃

トスアッパーをヒットさせたあと、多くの対戦相手は空中受け身をとってくると思われる。レバー上入れ受け身の場合、落下までにタイムラグがあるので、その間に真下に潜り込みさらにアッパーなどを当てていこう。最初のアッパーを当てた位置が遠いと、近付くまでに反撃をくらう可能性もあるので深追いはやめておこう。

下段技をガードさせてから出すと効果的な中段パンチ。

通常受け身のあとはこれらのコンビネーションが入る。

レバー上受け身をとられたら潜り込んでアッパーを。

少し離れた間合いから反撃をすかすように出すと良い。

ニーランチャーからの選択攻撃

ニーランチャーはヒット後かなり高い位置に相手を放り上げる技で、その後の攻撃選択に余裕を持ってむかえる半面、自分が動けるようになるまでに時間がかかる。そのような状況下でいかに有効な技を当てることができるかがその後の試合展開にかかってくるだろう。最も有効と思われるのは空中反撃にも負けない昇り蹴りだ。

隙の大きい上段技などをしゃがんで避けた時が狙い目。

ありがちな技だが最も安全な攻撃方法だと思われる。

壁際などでヒットさせた場合潜ってアッパーを当てる。

さらにこのコンビネーションを当てればかなりの威力。

LEVEL 3　脅威の連続攻撃で相手の体力を一気に奪え！

1発のダメージが大きいジェーンだが、コンビネーションで大ダメージを奪おうとすると意外に少ないことに気付く。その中でもスーパーコンボニーランチャーは最も大きな威力を持っている。機会があれば積極的に狙っていきたい。

スーパーコンボニーランチャー

コマンド入力を正確にしないと出ない。練習せよ。

トスアッパー

ニーランチャーのあと通常受け身をとると入る。

ランニングタックル

アッパーからさらに空中でタックルの追撃を。

アッパーはなくても多彩な空中コンボを持っているのがグレースだ

GRACE（グレース）

他キャラと違い、空中に持ち上げるためのパンチ技を持たないグレースだが、代わりに多彩な足技で様々な空中コンボを出せるのだ。

LEVEL 1 相手を効率よく吹き飛ばす攻撃を覚える！

コンビネーションで一気にたたき込め！

キック技が得意なグレースは多くのキャラが持つ中段のアッパーを持っていない。その代わりコンビネーションや単発のキック技が充実しているのが特徴だ。うまくコンビネーションがヒットすればさらに空中コンボで追撃が可能なのだ。レッグラウンチはほぼアッパーと同じ役割を持つが、コマンドを入れるという動作があるのでどうしても出るのが遅く感じる。長さをいかして補っていこう。

レッグラウンチ

⇧⇧+Ⓚ

クロスステップラウンチの3発目だけを出す中段判定のキック技。出るのが若干遅いが見た目以上にリーチがあるので少し離れた相手にも届いてくれる。受け身をとられなかった場合、昇り蹴りが入る。

アッパーの代用技だが出しにくいのが欠点といえる。

ロングアクシスターン

⇨+Ⓚ+ⒼⓀ

移動しながら中段判定のキックを出すコンビネーション。⇨+Ⓚ+Ⓖだけでは相手を浮かせることができない。2発目のⓀまでは連続で入るので必ず入力する。壁際ならさらに追い打ちで大ダメージ。

受け身をとられなかった場合でも空中追撃可能な技だ。

タグハンドウォールクラッシュ

（壁に背向け&敵近く立ち）Ⓟ+Ⓖ

全キャラ共通の壁際投げ。自分の真後ろの壁に向かって相手を投げ付けるので、そこから空中で追撃が可能。通常受け身をとられた場合バルカンビートやクロスステップラウンチなど様々な技が入る。

壁際ダメージも追加されてかなりのダメージを与える。

LEVEL 2 吹き飛ばし攻撃からの選択肢を覚えてダメージを奪え！

空中受け身をとられなかった場合の選択攻撃

レッグラウンチのヒット後空中受け身をとられなかった場合にも下に挙げたような技を入れることができる。コツとしてはすべて少し前に歩いてから出すといい。最後のサマーソルトキックは壁際で技を当てた時、ほとんどの場合に入れることができるので出せるようになっておこう。その他に昇り蹴りは必ず入ることも覚えよう。

2回目のレバー入力と同時にⓀを押すと出しやすい。

落下地点ぎりぎりだが必ずヒットする。練習しよう！

クイックフォワードから出さないと間に合わない。

クロスステップラウンチからは受け身後でないと無理。

タグハンドウォールクラッシュからの選択攻撃

壁にたたき付けるので空中コンボが入るうえに壁ダメージも追加される非常に有効な投げ技。ここから得意とするキック系のコンビネーションをたたき込んでいこう。ほとんどの技が受け身をとられなくともヒットさせることができるが、キャメルスピンの3発目は受け身をとらないとヒットしない。その他はすべてヒットする。

相手の隙を見て投げられる時は必ず決めていこう！

投げた瞬間からキック連打で出せるので楽なコンボだ。

パンチ連打で出せるので楽なのはよいが威力が小さい。

3発目は受け身をとった時に出すように心掛けよう。

LEVEL 3 脅威の連続攻撃で相手の体力を一気に奪え！

グレースが最大のダメージを相手に与えるコンビネーションはやはりクロスステップラウンチからの空中コンボだ。起点をタグハンドウォールクラッシュにすると、さらに大きなダメージ量になる。ダウン攻撃も忘れずに入れよう。

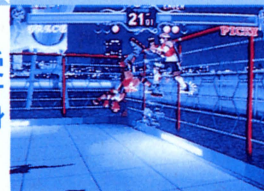
クロスステップラウンチ

なるべく壁際でヒットさせたい。うまく調整する。

レッグラウンチ

受け身

ここはレッグビートでもいいが、受け身が前提。

サマーソルトキック

入力が不安なら昇り蹴りでもいいので確実に！

爆発的な破壊力の壁投〜鉄山靠を極めろ！

BAHN（バン）

追撃の威力ではバイパーズ中最強を誇るバン。体力ゲージすべてを奪い取る連続攻撃、壁投〜鉄山靠を極めれば常に一発逆転が可能だ！

LEVEL 1 相手を効率よく吹き飛ばす攻撃を覚える！

強力な連続攻撃を決めるポイントを見極める

強力な一発打撃を多く持ち、ほとんどが吹き飛ばし攻撃であるバンは、打撃技による追撃パターンの組み立てが重要になる。攻撃判定をいかした選択攻撃を仕掛ければ、どの攻撃が決まっても相手を吹き飛ばせ、攻撃に合った選択攻撃を作ることで効率よくダメージを奪える。打撃技以外にも、壁投からの追撃パターンに爆発的な威力があり、特に壁投〜鉄山靠は体力のほとんどを奪う強力な攻撃だ。

拳華火

⬊＋Ⓟ

座拳骨ヒット後の、仁義撃闘破との２択攻撃が強力な吹き飛ばし攻撃だ。空中へ吹き飛ばす攻撃の中では最も簡単で、選択攻撃にも強力な技が多い。発生時間が速いので相手の攻撃にも合わせやすい。

決まれば華火の如く相手を空中に吹き飛ばすアッパー。

根性肘

⇦⇨＋Ⓟ

体を後ろに引く動作を使い、相手の攻撃を避けつつカウンターで決める吹き飛ばし攻撃。壁に吹き飛ばしたあとは走りからの選択攻撃が有効で、ガードした場合の相手との攻撃のタイミングは五分だ。

完璧な間合いならどの攻撃判定の技にもカウンター！

壁投

（敵近く立ち）Ⓟ＋Ⓖ

壁際に追い詰められた場合に有効な吹き飛ばし攻撃だ。バンの壁投には硬化時間が存在せず、壁との距離を合わせて追撃技を決めれば、体力ゲージＭＡＸ状態でも相手を一撃で倒す連続攻撃が可能。

壁ヒットした瞬間に追撃技が間に合うので回避不可能。

LEVEL 2 吹き飛ばし攻撃からの選択肢を覚えてダメージを奪え！

拳華火からの選択攻撃

拳華火が決まれば様々な選択肢で追撃できるが、攻撃の性質をいかした闘いが求められる地上戦とは違い、ダメージ効率の高い技で追撃するだけなので、極めて簡単な選択攻撃になる。だが攻撃力は絶大で、最も威力が低い追撃パターンでも相手の体力ゲージ半分を奪え、相手の反撃に対しても迎撃しつつ壁へ吹き飛ばせる技を持つ。

吹き飛ばした相手を壁際まで運ぶこともできる攻撃だ。

受け身をとらずに落ちてくる相手は壁へ吹き飛ばせ！

タイミングが完璧ならどんな状態の相手にも決まる！

受け身後の相手が出す反撃技を避けつつ吹き飛ばす。

壁投からの選択攻撃

壁投からの選択攻撃はバン最大最強の追撃パターンで、特に鉄山靠への連続攻撃は体力ＭＡＸ状態の相手をたった一撃で倒すことができ、当然相手は回避不可能だ。なぜここまで強力な連続攻撃が可能なのか？　それは壁投の硬化時間が極端に短いからで、壁に追い詰められた時の形勢逆転目的以外にも、いわゆる壁投待ちもできる。

壁に近すぎた場合、手愚般怒壁砕に変化するので注意。

壁との距離が遠い場合は堅実に昇り蹴りで吹き飛ばす。

距離とタイミング、つまり間合いが完璧なら瞬殺だ！

鉄山靠の距離に入れなかった場合に有効な吹き飛ばし。

LEVEL 3 脅威の連続攻撃で相手の体力を一気に奪え！

相手の攻撃を避けつつ決めることが可能な根性肘からも、強力な連続攻撃ができる。攻撃が決まったあとに受け身をとる相手に限られるが、連続ヒットすれば相手の体力の約７割を奪い、追撃パターンを変えればさらに強力になる。

根性肘

座拳骨などで相手の反撃を誘ってその技をつぶす。

疾走膝

壁ヒット後受け身をとる相手をさらに吹き飛ばす。

蛇武流怒羅魂圧破

追撃パターンを変えればより強力な連続攻撃も！

スカイスクリーマーが吹き飛ばし攻撃のカギを握る!!

RAXEL（ラクセル）

相手を壁に追い詰めてから選択攻撃の真の威力を発揮する。スカイスクリーマーが決まるポイントを覚え、強力な追撃パターンを作れ！

LEVEL 1 相手を効率よく吹き飛ばす攻撃を覚える！

堅実さ第一！ラクセル追撃技のポイント

ライトハンドなど比較的簡単な吹き飛ばし攻撃を持っているラクセルだが、硬化時間が長く、選択攻撃を仕掛けにくい技が多い。堅実さ第一の打撃技ならスカイスクリーマー、投げ技ならデスキャノンを主軸に、地道に相手を壁際に追い詰めて選択攻撃を仕掛ける追撃パターンが有効だ。一度壁際に追い詰めたら、様々な攻撃を駆使して、なるべく壁際から脱出させない闘い方で一気にKOせよ。

スカイスクリーマー

Ⓚ+Ⓖ

ラクセル唯一のアッパー系吹き飛ばし攻撃。相手のしゃがみ姿勢を崩せる中段攻撃で、ラウンド開始直後の距離から仕掛けると決まる。下段から発生する攻撃なので相手の下段パンチにも打ち勝つ。

見た目よりリーチがあり最も頼れる吹き飛ばし攻撃だ。

デスキャノン

（敵近く立ち）⇨⇨+Ⓟ+Ⓖ

壁際に追い詰める場合に有効な吹き飛ばし攻撃だ。クイックフォワードから瞬間的に決まり、壁ヒットから逃れることは不可能、さらに相手に壁際に追い詰められた場合の緊急脱出技としても有効。

決まれば確実に相手が壁ヒットするのは投げ技の強み。

ランニングニー

（走り中）Ⓚ

吹き飛ばし攻撃の派生技としての使い道以外に、選択攻撃の１つとしても有効な技だ。デスキャノンで相手を壁に吹き飛ばしたあとは特に効果を発揮、受け身をとればさらに追撃技を決めるチャンス。

追撃技が効率よく決まる吹き飛び方を作れる攻撃だ。

LEVEL 2 吹き飛ばし攻撃からの選択肢を覚えてダメージを奪え！

スカイスクリーマーからの選択攻撃

スカイスクリーマーが決まったあとの選択攻撃は、攻撃の組み立て自体は簡素で技数も少ないが、相手の状況に合わせ最大限の威力を発揮する選択攻撃だ。技単体での攻撃力は強力でダメージ面の問題はないが、ダウンを奪うだけでなく、相手を壁際に追い詰めなくては追撃の効果が半減するので、そこに注意して攻撃を仕掛けたい。

打撃技での吹き飛ばしはこの攻撃が最も使いやすい。

ダメージ重視やアーマー破壊を狙うならデススピン系。

受け身はとるが反撃しない相手はもう一度吹き飛ばせ！

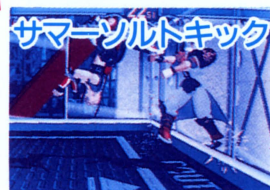
タイミングが完璧なら相手がどんな状態でも決まる！

ランニングニーからの選択攻撃

汎用性の高い吹き飛ばし攻撃である、ランニングニーからの選択攻撃が最も効果を発揮する位置はやはり壁際だ。受け身をとっても後ろへの回避が不可能なので、より強力な追撃技を決めるチャンスを作り、さらに派生技自体が追撃パターンの連係攻撃の１つにもなる。吹き飛び方が追撃技を決めやすい位置なのもこの攻撃の特徴だ。

壁際に追い詰めた場合特に効果を発揮する吹き飛ばし。

壁ダメージが追加されるので超強力な追撃技になる！

受け身後着地を狙う相手はもう一度空中へ吹き飛ばす。

タイミングが合えば確実だが受け身をとられると危険。

LEVEL 3 脅威の連続攻撃で相手の体力を一気に奪え！

吹き飛ばし攻撃のデスキャノンを使った連続攻撃で、決まれば相手の体力の約6割を奪う。スカイスクリーマーで受け身をとった場合限定で、受け身をとり続ける限りスカイスクリーマーが連続ヒット、壁際なので脱出不可能だ。

デスキャノン

決まれば相手を確実に壁に吹き飛ばせる投げ技だ。

スカイスクリーマー

相手が受け身を諦めるまではひたすら連発する！

サマーソルトキック

受け身を諦めた相手にはとどめの一撃を決めろ！

コンボスキッピングニーで強力な追撃パターンを作れ!!

PICKY（ピッキー）

一撃の強力さには欠けるが、補うような攻撃スピードの速さとコンビネーションを駆使して、華麗かつ多彩な追撃パターンを決めろ！

LEVEL 1 相手を効率よく吹き飛ばす攻撃を覚える！

素早いコンビネーションを狙うポイント

強力な投げ技や一発打撃技を持たないピッキーは、素早さをいかしたコンビネーションを使った追撃パターンが効果的だ。吹き飛ばし攻撃は威力は少ないが、投げ技、打撃技の両方に存在し、攻撃の組み合わせ方によって、強力な一撃にも引けをとらない連続攻撃を作り出せる。素早い打撃技で相手のガード姿勢を揺さぶりつつ、常に吹き飛ばし攻撃のチャンスを作ることを心掛けて闘う姿勢が重要だ。

アッパー
⇧＋Ⓟ

吹き飛ばし攻撃の中で最も狙うポイントが多い技。相手のしゃがみガードを跳ね上げる特殊中段攻撃で、吹き飛ばせない場合でも選択攻撃のチャンスだ。投げ技を織り交ぜて効率よく吹き飛ばせ！

闘いの中で最も狙うポイントの多い吹き飛ばし攻撃だ。

フォークスルーキック
（敵近く立ち）⇩＋Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦＋Ⓚ

壁際に追い詰められた場合に有効な吹き飛ばし攻撃だ。壁ヒット後に受け身をとる相手に対し、威力の高い追撃パターンを数多く作れる派生技で、キックを出さずに選択攻撃を仕掛けるのも効果的。

壁との距離によって追撃パターンを変える必要がある。

オーバーヘッドキャノン
（敵近く立ち）⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

相手を壁へ追い詰める吹き飛ばし攻撃。相手をあともう一息で壁へ追い詰める場合に決めると最も効率よく選択攻撃を仕掛けることができ、壁際に追い詰められた場合の緊急脱出技としても重宝する。

硬化時間が短いので、多彩な追撃パターンを作れる。

LEVEL 2 吹き飛ばし攻撃からの選択肢を覚えてダメージを奪え！

アッパーからの選択攻撃

対戦中、最も狙うポイントの多い技であるアッパーからの選択攻撃は、最も強力な連続攻撃、コンボスキッピングニーを始めとする追撃パターンが有効で、決まれば大ダメージを奪うことができる。相手が受け身をとったあとの反撃には確実に打ち負けるので、フロントジャンプトーやエアグラブなどで確実にダメージを奪え。

下段判定から発生する技で見た目よりリーチがある。

受け身後にタイミングが合えば最も堅実な追撃技だ。

受け身をとった相手を壁へ吹き飛ばす場合に有効な技。

受け身をとらず落ちてくる相手に決めて大ダメージ！

フォークスルーキックからの選択攻撃

壁際に追い詰められた場合に有効な、フォークスルーキックからの選択攻撃は、追撃の構成がアッパーからの選択攻撃と大差がなく、決まれば壁ヒットダメージも追加されるので、強力な追撃パターンになる。また、キックを出さずに相手の背後から選択攻撃を仕掛けるのも有効な手段なので、状況により使い分けるのがいいだろう。

キックを出さずに選択攻撃を仕掛けるのも効果的だ。

受け身後反撃を出さない相手をもう一度吹き飛ばす！

堅実にダウンを奪いたい場合は空中投げが最も効果的。

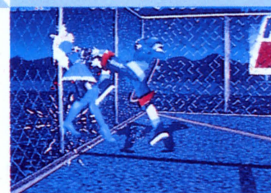
受け身をとらない場合やダメージ重視なら連続攻撃！

LEVEL 3 脅威の連続攻撃で相手の体力を一気に奪え！

フォークスルーキックで受け身をとる相手にのみ有効な連続攻撃だ。コンボスキッピングニーを決めたあと、受け身をとる相手にはさらに追撃技を決めるチャンスだが壁際に近すぎると走る距離が足りず、ランニングニーが出ない。

フォークスルーキック

確実に壁ヒットを狙うなら投げ吹き飛ばし攻撃で。

ランニングニー

ランニングニーで相手を威嚇し受け身をとらせる。

コンボスキッピングニー

最も強力な連続攻撃を決めて一気に大ダメージ！

時には打撃技による追撃パターンも必要だ！

SANMAN（サンマン）

投げ技が強力なサンマンだが、打撃技による追撃パターンにも強力なものがあり、投げ技をより確実に決めるためにも必要不可欠だ！

LEVEL 1 相手を効率よく吹き飛ばす攻撃を覚える！

数少ない吹き飛ばし攻撃を狙うポイント

強力な投げ技を多く持つサンマンだが、それ故に投げ技は警戒され、思うように投げ技を決めるのは難しい。そこで必要な要素が吹き飛ばし攻撃で、投げ技に対する警戒心を、吹き飛ばし攻撃を決めることで相手の攻撃への判断を鈍らせる。投げ技を効率よく決めるには、これら吹き飛ばし攻撃を織り交ぜた選択攻撃が強力で、吹き飛ばし攻撃を決めたあとも、簡単かつ強力な追撃パターンを持つ。

ジャックナイフスロー

⇧＋Ⓟ＋Ⓖ

サンマン唯一のアッパー系吹き飛ばし攻撃（サンマンアッパーは違う）だ。相手のしゃがみ姿勢を崩す中段攻撃で、体を縮めるモーション中であれば、相手の上段攻撃を避けつつ決めることも可能だ。

下段から発生する攻撃なので下段パンチもつぶす。

タグハンドウォールクラッシュ

（壁に背向け＆敵近く立ち）Ⓟ＋Ⓖ

壁際に追い詰められた状況で決まれば、形勢逆転しつつ追撃を狙える投げ技。硬化時間も投げ技の中では比較的短いので、壁ヒット後に受け身をとらない相手にも高い威力の追撃が効果的に決まる。

壁から離れすぎるとナイスカンに変化するので注意。

ランニングピーチボンバー

（走り中）Ⓚ

走りから出る攻撃の中では、最も効率よく追撃パターンに持ち込める攻撃だ。ただ、ガードされた場合の硬化時間が長いので、相手の反撃に昇り蹴りなどの攻撃が間に合わない場合はガードしかない。

走り攻撃の中では、比較的相手を吹き飛ばせる攻撃だ。

LEVEL 2 吹き飛ばし攻撃からの選択肢を覚えてダメージを奪え！

ジャックナイフスローからの選択攻撃

相手を空中に吹き飛ばす唯一の技、ジャックナイフスローからの選択攻撃は、サンマンが有効な追撃技を持っていないためか、極めて簡素な追撃パターンになる。だがダメージは強力で、受け身をとり続ける限りジャックナイフスローが連続ヒット（壁際限定）、反撃する相手には、フロントジャンプトーを使った追撃が効果的だ。

リーチがないので接近距離から仕掛ける必要がある。

受け身後相手が反撃してこない場合はもう一度決める。

受け身後反撃するタイプには堅実だが昇り蹴りで対処。

受け身をとらずに落ちてくる相手は壁際へ追い詰める。

タグハンドウォールクラッシュからの選択攻撃

壁際に追い込まれた場合に効果を発揮するタグハンドウォールクラッシュからの選択攻撃だが、追撃の構成はジャックナイフスローのそれと大差ないが、決まれば壁ヒットダメージも追加され威力は増大、さらに強力な追撃パターンとなる。強力かつ簡素な追撃パターンだけに、あと必要な要素は、相手との駆け引きのうまさだけだ。

壁際に追い詰められた場合はこの技で形勢逆転させる。

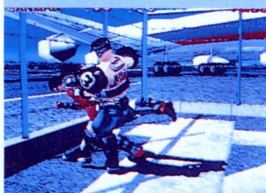
受け身後何もしない相手はもう一度空中に吹き飛ばす。

受け身後反撃する相手には壁ダメージ付の昇り蹴りだ。

相手の体力が残り少ない時はこれで削り取ってやれ！

LEVEL 3 脅威の連続攻撃で相手の体力を一気に奪え！

絶妙なタイミングで決まれば相手の体力の約半分を一気に奪う連続攻撃だ。ラウンドトリップハンマースローに受け身をとった場合のみ限定で、ワンツーハンマーをジャックナイフスローに代えればさらに強力な連続攻撃も可能だ。

タグハンドウォールクラッシュ

壁投げは吹き飛ばし攻撃の中でも特に強力なもの。

ラウンドトリップハンマースロー

1発目に受け身をとる相手にのみ有効な連続攻撃。

ワンツーハンマー

他の攻撃に代えればさらに強力な連続攻撃も可能！

アーケードの片すみにいつもあった

脱衣麻雀学序説

第3回

アーケードで、麻雀とならんで歴史のあるジャンル「花札」。花札ゲームもいつからか脱衣の要素が加わって久しい。ところで花札の解説本ってもう売ってないのかなぁ。

講師 網島不二屋

脱衣麻雀を愛する当講座の専任講師。花札のこまかい役はあまり知らない。

なぜ花札屋さんは花札のゲームを出さないのだろう？

ＴＶゲームがメジャーになる以前は、ボードゲームや、カードゲームが子供たちの間ではけっこうポピュラーな遊びだった。花札も、賭けの道具としてより、家族間のコミュニケーション手段としての側面が強かったと思う。

話は変わるけれど、その昔、麻雀トランプ？ と呼ばれたものをみなさんはご存じだろうか。現在見かける旅行用のものではなく、トランプのマークも印刷されている、麻雀、トランプ両用のスグレモノだった。もう製造していないのだろうか？ お手軽だったのに。

話を花札に戻そう。前回ちょっと書いたけど、任天堂は業務用で麻雀ゲームを販売した実績がある。けれども本業？ の花札をビデオゲーム化したことはなかった。理由はいろいろあるのだろうけど、健全な娯楽としての業務用花札も見てみたい気がする。業務用花札の主要なメーカーは日本物産とダイナックス。最近ではアイマックスもリリースしている。そのほとんどは女のコとの「こいこい」だ。

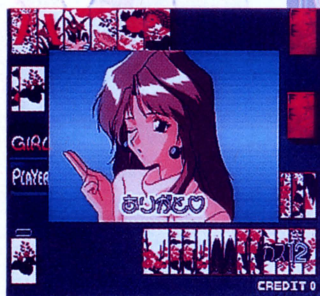
声は出ないけど、チャーミングで個性的な女のコの反応が楽しい。マル文字もＧＯＯＤ！

今回紹介するのは、サブタイトルにスーパーリアル花札の名を持つ「恋こいしましょ」。それまで実写風の女の子ばかりだった花札ゲーム界に新風を吹き込む、有名アニメーターのグラフィックで登場。

女のコは、夏美→由加梨→みか→理香子の順に登場。各キャラにつき、合計２回のサービスシーンは決して多くはないが、大胆にスクロールしてくれるのでなかなかの興奮モノ。プレイ中、大きなウィンドウが表示され、女のコのいろいろな反応が見られるのも楽しい。総合的に見てよくできているので、声優を起用してサターンなどの家庭用機に移植してほしい。花札を次の世代に伝えるためにも。

キャラクターの基本形は戦隊モノ？

従来からの３人戦隊の流れを受け継いで、それを発展させた５人戦隊モノは、現在アメリカでも大ヒット中。主人公／ライバル／マスコット／ガリ勉／力持ち……、作品によって多少の違いはあるものの、メンバー構成はおおむねこんな感じだろう。余談だけど、その流れと変身美少女モノを合体させ、アニメ史上類を見ないロングランになっている作品もあるよね。

最近のキャラクターゲームも、それらの類型パターンを踏襲して作成されていると思われる。幼なじみ／お姉さん／ロリっ娘／箱入り娘／オトコ女といった風だ。脱衣の場合は、コスプレの要素も絡むので、メガネ、体操服などのアイテムも重要なポイントといえる。

西田みか。牡羊座生まれ、血液型はＢ型、３サイズは79－56－82、趣味はお昼寝。

酒井夏美。射手座、Ｏ型、86－57－85、趣味はＮＢＡ観戦。

夏目由加梨。乙女座、Ａ型、83－57－84、趣味は美術館めぐり。

岸部理香子。水瓶座、Ａ型、89－58－87、趣味は温泉めぐり。

今回のターゲット

恋こいしましょ
〜スーパーリアル花札〜
'95年 ビスコ

テレフォンカードが販売されるなど、キャラ人気を博した花札ゲーム。

花札ゲームの歴史

おもなものだけで申し訳ない。

●日本物産
82年 花ピューター、対局花ピューター
89年 あぶない放課後、祇園花
90年 舞子花、ＡＶ花札「花のあげまん」、ＡＶ花札「花まる子ちゃん」、ＬＤ花札「花のクリスマスイブ」
91年 花とおじさん、ＡＶ花札「花のエンジェルフェイス」、ＡＶ花札「花の殻やぶり」

●スフィンクス
95年 スーパーＣＤ第２弾「花札祇園花」

●セタ企画（セタ）
82年 花あわせ、花札コイコイ

●ビスコ
95年 恋こいしましょ

●アイマックス
95年 着せかえ花札

●ダイナックス
84年 恋姫／85年 花姫、舞姫
86年 華弥生／87年 華吹雪
88年 華菖蒲、華の舞
89年 華折鶴、華胡蝶
90年 華仁義
91年 華をやらねば
92年 華天国
94年 スーパー華パラダイス

©1995 VISCO CORPORATION.

特別企画 初心者のための

基板購入ガイド

最終回

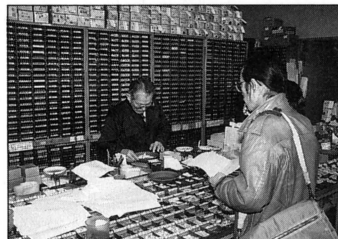
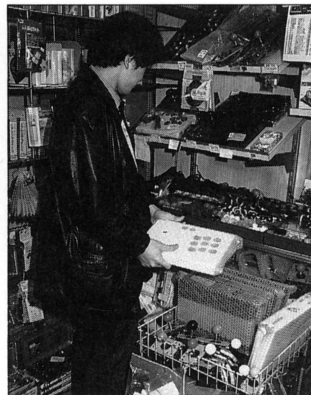
今回で基板購入ガイドも"最終回"、というわけで自宅で基板を楽しむ人たちが到達する最終地点、「コンパネの自主製作」を取りあげてみた。今までこのコーナーで説明してきたことをふまえて、基板に関しては素人の本誌編集者、岸田ホネ夫がコンパネ作りに挑戦。初心者の実体験を通じて、製作過程の一部始終をレポートするぞ。

自宅基板遊戯の極み、コンパネを自作する!

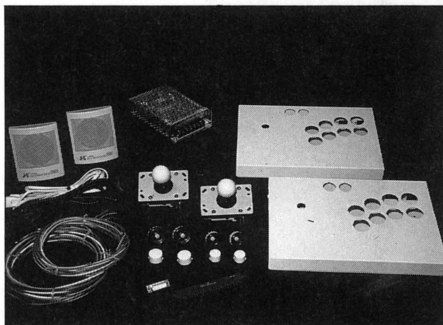
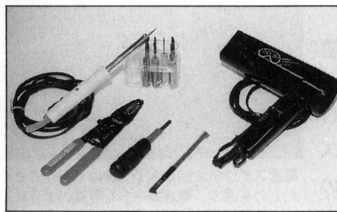
まずは材料調達だ

いくらコンパネを作るといっても、板金や金属部品の加工などは、一般の人にとってはほとんど無理。まずは、基板屋さんなどで売っているできあいのパーツ(部品)を買って、作ることにしよう。

パーツの購入はできるだけ直接買ったほうがよい。関東圏なら東京の秋葉原、関西圏なら大阪の日本橋などにコンパネのパーツを扱っているお店がある。また、必要なパーツすべてを1カ所の店で揃えることは難しい。品揃えの豊富なお店をまわっても、レバーとボタンを売っているお店、線材の専門店など、2～3軒は歩くことになるはずだ。

残念ながら、近くにそうしたお店がない場合は通信販売などで購入しよう。雑誌などを見て必要なパーツを選択し、入金方法を確認してから買うことになる。

実際に現地に出向いて購入するのがベスト。今回は、東京は秋葉原で素材を揃えてみた。右の写真はラジオセンター2Fの山長電機。ここはコンパネ用のパーツが豊富にあるのでおすすめ。上の写真は知る人ぞ知る西川ネジ店。ここに行けば、コンパネ製作に必要なネジ類はすべて揃う。ネジ以外にも細かい部品や工具も扱っていて便利。

まずはこれだけの材料を揃えてみた

さて用意するものだが、まずはボタンとレバーを一式。それに本体ケースを購入する。最近ではあらかじめ鉄製の箱にレバーとボタンの取り付け穴を開けたケースが売られている。それと同時に電源BOXも買っておこう。電源BOXは、基板への出力として±5Vと+12Vがあるものを用意すること。当然ながら、家庭用のコンセントにつなぐコードも必要になってくるので忘れないように。

あとは基板に接続するコネクターを購入。また、各部品を接続するリード線も必要になる。こうした線材は、少し太めのものを買うのがコツ。今回、ホネ夫は工具を持っていなかったので、そちらも購入してみた。ハンダゴテ&ハンダはもちろん、応用のきくコードプライヤーなどの電工ペンチも必要になる。この使い方はあとで説明するとして、まずは今回揃えた道具を見てもらうことにしよう。

コンパネ製作に必要なパーツの数々。ホネ夫は古いテレビをモニターとして使用するため、映像出力をRGBからビデオとRF信号に変換する回路もついでに購入しておいた。

これが必要な工具。ドライバーはネジを回すのに使うだけなので、普通の家庭用のものでよい。ドライヤーは絶縁のために使用する収縮チューブを縮める際に使用。コンパネ製作後も、メンテナンスに工具は必要なので、ないものは買っておこう。

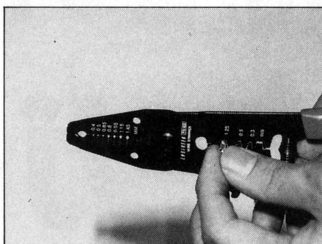
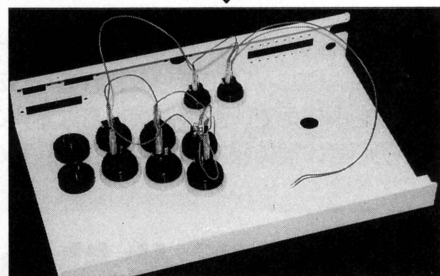
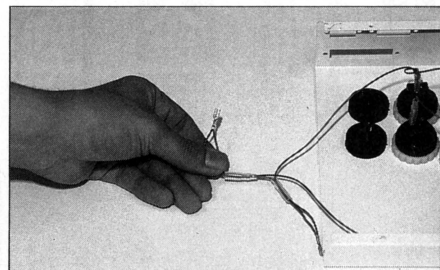
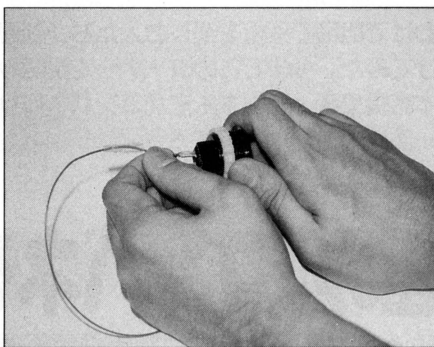
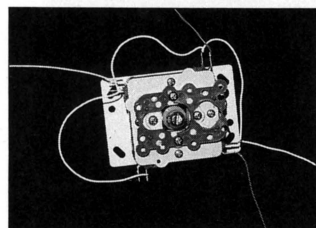
	部品	値段
パーツ	ボタン・レバー・カバー一式	22,577円
	コード・チューブ	2,650円
	出力系コネクター・スイッチ	630円
	プラスチックケース	890円
	スピーカー	1,000円
	RGB→ビデオ回路	2,000円
工具	ハンダゴテ・ハンダバンド	1,800円
	電工ペンチ	3,100円
基板	F1グランプリ(中古)	1,500円

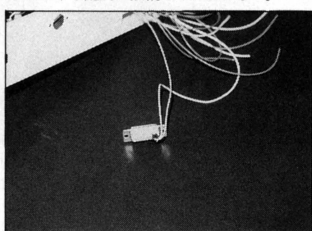
計 36,147 円

協力 キョーワインターナショナル／西川ネジ店 東京都千代田区外神田1-9-9内田ビル1F／山長電機 東京都千代田区外神田1-14-2ラジオセンター2F

①コントロール部分から作ってみよう!!

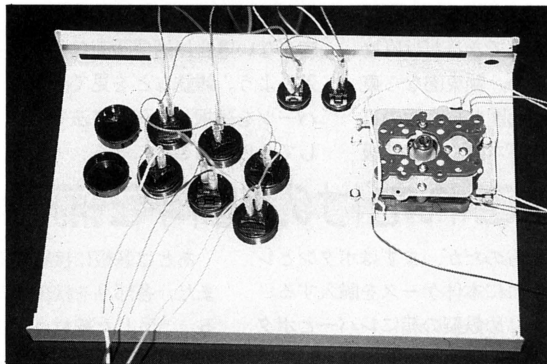
まずはコントロール部分から作ってみよう。今回はコントローラーが独立しているタイプ(シグマなどと同じ)を作ってみる。まずはボタンの配線から。もっとも簡単な方法は、リード線のビニール部分をむいてハンダ付けをするというもの。ただし、これだとリード線が断線した時など、修理するのが面倒になる。そこで今回は少し手を加えて、コネクターによる接続を試みた。

そのためには、まずボタンに差し込むためのコネクターが必要になる。そのコネクターとリード線の接続方法だが、電工ペンチを用いて圧着(締め付けて固定)すればよい。その部分にハンダを流しておけばより確実だ。こうしたコネクターとリード線のセットを、ボタンと同じ数だけ用意しよう。ボタンから出ている2つのピンの1つはボタンの信号、もう1つは基底となるGND(グラウンドと呼ぶ)だ。1つのコネクターに2本のリード線をつなげて、数珠つなぎに配線する。

電工ペンチの圧着用の部分を使って、リード線とコネクターを固定してしまう。このように作っておけば、ボタン交換の時も、コネクターの抜き差しだけで接続できるようになる。

GNDはこのように、見ためが1本の線になるように作る。これをすべてのボタン(スタート、クレジットボタンなども含む)に配線すれば完成。このGNDは、そのままレバーのGNDとしてレバーに接続してもかまわない。

レバー部分にも、GNDは必要。上下左右のそれぞれに2つずつピンが付いている。ボタンと同様、片側をすべてGNDでつなげる。

コントロール部分のコネクターに、各ボタン、レバー、GNDを接続する。自分が分かりやすいような配列に接続してかまわない。

リード線とコネクターを接続すれば、コントロール部分はほとんど完成したも同然。ケースにボタンとレバーを全部はめ込み、そのあとにリード線を接続しよう。先にボタンと線を接続してしまうと、ケースに入れることができないので注意が必要。レバーはネジかナットで固定することになる。

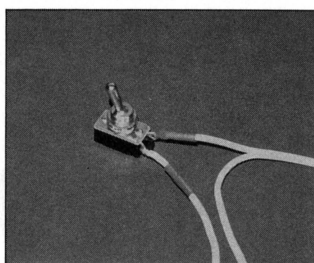
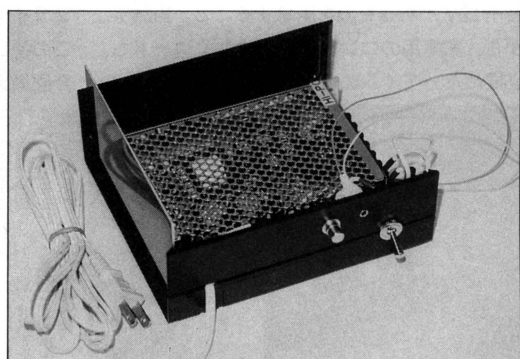
今回は、コントローラーの後ろの面に15ピンのメス(受け側)コネクターを接続。レバー4方向にボタン6個、スタートとサービスで計12種類の信号、それにGNDを2つつなげる。これでセパレートタイプのコントローラーが完成。

お次はレバー。上下左右に4個のスイッチがある(斜め上などは上と横を同時入力する)。これも各スイッチから2個ずつピンが出ているので、片方はGNDとして数珠つなぎに接続してしまおう。

もう1つはレバーの信号用に配線する。レバーは上を入れると、その反対側の下にあるスイッチが入るしくみになっている。つまり、入れた方向と逆のスイッチを押していることになっているので注意。

これが配線したあとの写真。ボタンやレバーから出ている配線は束ねて、15ピンのコネクターに接続した。このようなコンパネケースにはコネクター用の穴が空いており、簡単にコネクターを付けることができる。残るは基板とコントロール部分の接続だ。

②電源まわりはショートに注意せよ

お次は電源部分。この部分の製作は技術的にそう難しいわけではないが、家庭用電源(100V)が流れるため、細心の注意を払って作ってほしいポイントだ。雑な作り方をすると感電してしまう危険性もある。

まずは普通の電源コードを用意(延長用のものが望ましい)する。これのコンセントとコードの部分だけを使用して、残りはカット。この切った部分を電源BOXのAC(交流)へ接続するのだが、その前に電源のスイッチを作っておこう。電源コードにある2本の線のうち、片方にON/OFFのスイッチを付けるだけでよい。ここで注意したいのが絶縁だ。家庭用電源とつながっている部分は、むきだしにしておくと、ショートや感電の危険がある。次のページで紹介する収縮チューブやビニールテープをところどころに貼って、しっかりと絶縁しよう。

電源スイッチに使うスイッチはしっかりとしたものを選ぶ。電源コードを写真のように分けて接続し、しっかり絶縁しよう。

今回は電源用にケースを購入してみた。こうしたケースに接続することも考えて、コードは長めのものを購入しよう。電源ケースには、RGB→ビデオ・RF信号変換回路やスピーカー用の端子などを組み込むことになる。

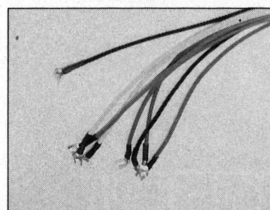
③いよいよコネクター部分にチャレンジだ!!

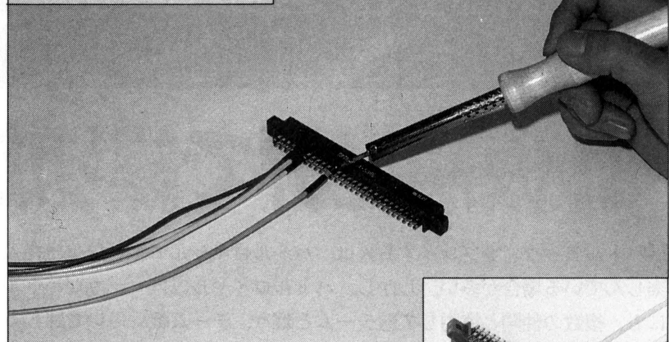
さあ、いよいよコネクター部分の製作に入ろう。ここは基板を直接つなげる部分。作業は慎重に。

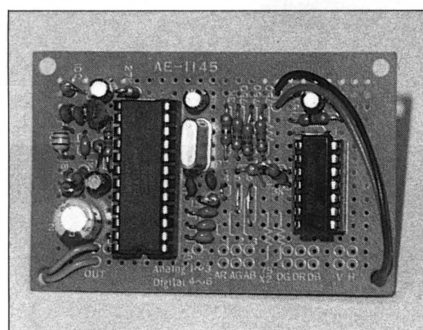
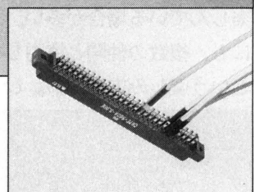
まずはＪＡＭＭＡ規格の配列表(基板に添付されている)を確認。コネクターの上側の部分には電源系が集中しているので、まずはそこから配線する。太めのリード線の先端にＵ字形の金具を取り付け、電源ＢＯＸに接続しやすくする。これを電源ＢＯＸに差し込んで、ドライバーできつく締めれば固定することができる。

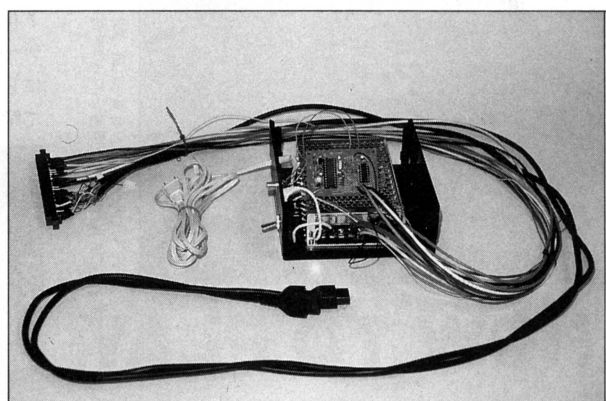
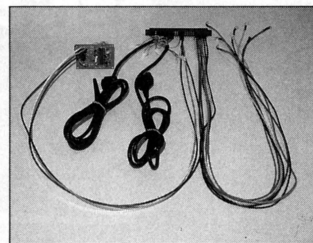
リード線の反対側はコネクターにハンダ付けする。まず、リード線をむき、あらかじめ収縮チューブ(加熱すると縮むチューブ)を通しておくこと。コネクターと、リード線をハンダ付けしたあと、接合部分をチューブで被い、ドライヤーで収縮させる。ＪＡＭＭＡ規格の場合は、電源系に共通する信号が多いので、コネクターの上下端子２個につき、リード線１本という形で接続しよう。コネクターの１端子につき、リード線を１本ずつ接続すると、リード線が多すぎて電源ＢＯＸ側に接続できなくなってしまうのだ。

映像信号のＲＧＢはそのままＲＧＢ用の信号に入力。今回の場合はＧＮＤと＋５Ｖを一緒にビデオ信号コンバート(変換)回路に入力した。コントロール部分への接続は、オス(差し込む側)コネクターに、初めに作ったコントローラー部分の15ピン端子に対応させてハンダ付けしていく。

くれぐれもショートさせないように、丁寧に絶縁しよう。

これが電源ＢＯＸに接続する部分。このような金属部品は特殊なので入手しにくい。接続は、これも電工ペンチで圧着して、その上にハンダを流せばよい。

コネクターへのハンダ付けは先にリード線の先にハンダを流して、それをコネクターの端子にチョンと付けるくらいで十分固定される。端子の穴にねじ込む必要はない。

ハンダ付けをして、その部分の熱がさめたら、あらかじめ通しておいた収縮チューブをハンダ付けした部分に移動させる。そのあとドライヤーやライターなどで熱を加えると、チューブは縮んでぴったりと固まる。これで完全に絶縁できるとともに、見ためもとてもすっきりする。

これはＲＧＢ→ビデオ・ＲＦ信号変換回路。写真は出来上がった回路だが、お店では必要なパーツと回路図がセットになって売られている。それを自分で組み立てるわけだ。

右は完成直前の写真。各部品をケースに入れて、おおよその見当をつける。スピーカー用の信号も忘れずに端子に配線しておこう。

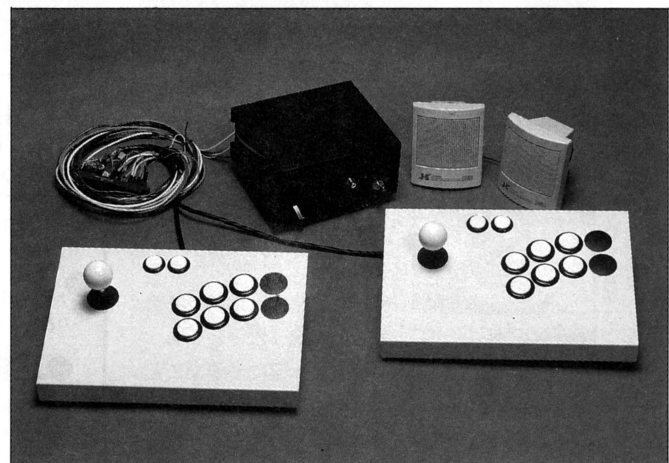
下はケースに入れる前の配線の様子。基板に差し込む56ピンコネクターからは、電源、映像、コントロール、音声などの信号が入出力される。

④最後にケースに入れて完成だ!

配線の終わった電源ＢＯＸ、信号変換回路などを、ケースに組み込んだら出来上がり。電源ＢＯＸは、むきだしの状態では危ないので何かしらのケースに入れておく必要がある。

肝心なのはそのケースの加工。各端子をはじめとして、ケーブルが出る部分や、電源コンセントが出るところなど、ケースに穴を空けて仕上げよう。

これで手作りのコンパネは完成。あとは実際に基板を接続して、電源を入れてみよう。これで君の基板が動けば見事成功。もしも、ここで動かなければすぐに電源を切り、もう一度、各部分の配線をチェックしてみよう。

というわけで、基板購入ガイド最終回はいかがでしたか？　限られたページの都合上、説明が簡単になってしまったため、初心者にとっては少し難しい内容になったかもしれません。

実際、自分でコンパネを作るにはかなりの根気が必要で、費用も既製のコンパネと比べてさほど安くないのかもしれませんが、世界に１台しかない自分だけのコンパネでゲームを遊ぶのも、なかなか楽しいもの。みなさんにもぜひチャレンジしてもらいたいものです。

ようやく完成した岸田ホネ夫オリジナルコンパネ。白黒ページなので分かりにくいかもしれないが、このコンパネはケースもボタンもすべて白と黒で統一されている。はっきり言って、見ためはかなり異様だ。色の好みはともかく、今のところ世界でたった１台しかないことだけは確か。

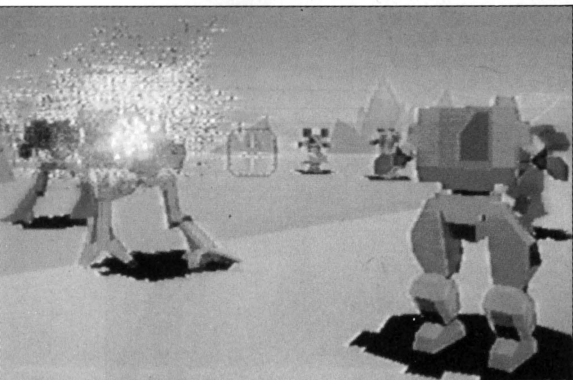
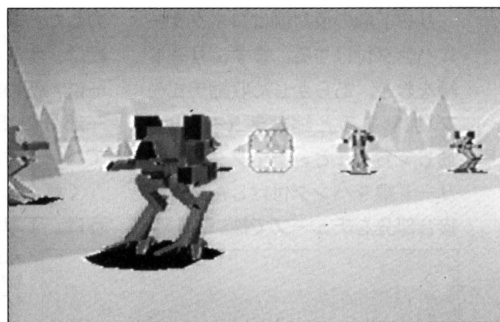
特別企画

勝つための
「バトルテック」戦術講座
BATTLETECH®

仮想世界でメックと呼ばれているマシンに乗り込み、熱いバトルを展開するバーチャルスポーツゲーム。それが「バトルテック」だ！

仮想世界（バーチャルワールド）で繰り広げられる熱き戦い

「バトルテック」をプレイする人は、バトルロイヤルで楽しんでいる場合が多い。しかし、バトルロイヤル以外にも、複数の仲間と協力して敵チームと戦う、チーム戦という楽しみ方もある。ひととおりメックを操れるようになった人なら、このチーム戦のほうがバトルロイヤルよりも数倍面白いと感じるはずだ。まだプレイしたことがない人は、この記事を読んで、仲間同士でバーチャルワールドへ行ってみよう。

今回は、毎年開催されている「バトルテック」世界大会の昨年度優勝チームが登場。彼らの戦い方を参考にしながら、チーム戦の戦術について解説してみよう。

ポリゴンだけで描かれていて、画面がちょっと寂しい「バトルテック」。近日、新バージョンが登場するぞ！

チーム戦ということは、当然ながら敵と味方が存在する。敵を判別するにはレーダーを見るか、メックのカラーリングで判断するのだ。

HOW TO PLAY

まだ一度も「バトルテック」をプレイしたことがない人のために、どういう手順で遊べばよいのかを、ちょっとレクチャーしよう。どこのお店も、入り口付近にカウンターがあるので、まずはそこで搭乗手続きを行う。とくに面倒な手続きはないが、自分が仮想世界で使用するコールサイン(呼び名)だけは事前に考えておいたほうがいいかも。

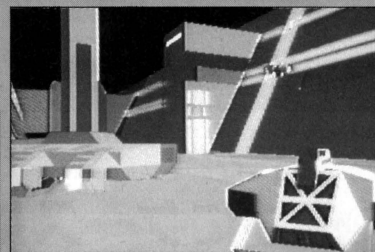
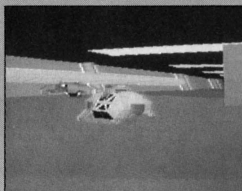
搭乗する際に必要なことはすべてスタッフが教えてくれる。1人で遊びに行った場合でも、対戦の相手をしてくれるので安心だ!!

コールサインを決めて、カウンターで予約をする。

メックに乗り込み、戦闘開始！　はたして戦果は？

戦闘後に結果を見よう。自分のミスもここで確認。

RED PLANET

「バトルテック」が登場したあと、同じシステムを利用したレースゲームが登場した。それが「レッドプラネット」だ。ビークルを操り、ライバルより多く周回を重ね、高得点を目指すゲームだ。

この「レッドプラネット」にはすでに新バージョンが登場しており、京都でプレイできるぞ。

[PLAYできるサイトの情報]

●ドクタージーカンズ
Add：東京都渋谷区円山町2-4
Tel：03-3476-6718
「バトルテック」を日本に初めて導入した老舗サイト。「バトルテック」と「レッドプラネット」のどちらもいつでも楽しめる。

●西荻窪アミュージアム
Add：東京都杉並区西荻窪3-14-7
Tel：03-3335-6381
「バトルテック」と「レッドプラネット」が毎日入れ替わるサイト。店内も広々としている。

●よしもとアミュージアム
Add：大阪市中央区難波千日前12-35
Tel：06-641-7033
大阪、京都など、関西圏の実力者が集うメインサイト。チーム戦も盛んに行われているので、腕だめしにはもってこい。

●木屋町アミュージアム
Add：京都市中京区木屋町通六角下ル西側
Tel：075-252-5131
「レッドプラネット」の最新バージョンが設置されているので、プレイしてみたい人はどうぞ。

© Virtual World Entertainment,Inc.

世界大会優勝チームの戦法に学ぶ

BATTLE TECHチーム戦術

今回対戦するのは、ドクタージーカンズを代表する2チーム!!

Knight Fork

左からコールサインで、"Seacucunber" "Death Gate" "G-HALT" "ARSH"。"ARSH" がチームリーダーだ。

戦　歴

●横浜トレルワン
ローカル大会　2位3回
●渋谷ロンゴロンゴ
ローカル大会　2位3回
●ドクター・ジーカンズ
世界戦予選　2位
ローカル大会　2位2回
世界戦国内決勝　1位
世界大会　優勝

まだ横浜に「バトルテック」があった頃に結成された由緒正しき(?)チームだ。

Tri-Edge

左からコールサインで "Logic I" "Mad-Player" "=M=" "Freeze Moon"。彼らは、前回の世界戦前に結成されたチームだ。

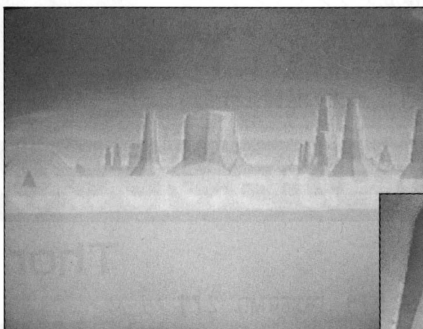
戦　歴

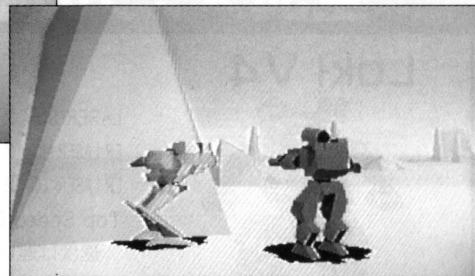
●渋谷ロンゴロンゴ
ローカル大会　3位
●ドクター・ジーカンズ
世界戦予選　3位
ローカル大会　1位3回

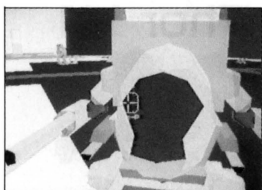
まだリターンON(ルール)が主流だった頃に、リターンOFFも面白いと思う人達が集まったのがそもそもの始まり。現在では、ほとんどの大会がリターンOFFで行われている。

1 チーム戦の勝敗は、作戦で決まる

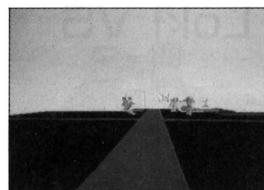
まず、作戦を考える時の重要な要素として、戦闘条件がある。この条件次第で、どのメックを使用するかも変わってくる。視界が悪ければ、近距離射撃が強いメックを使い、見通しがきくなら、遠距離戦で有利なメックを選ぶことになる。

基本的な作戦としては、敵1メックに対して味方2メックをマークに付ける、1メックずつ全員で撃破する、というように、目標を限定して敵の数を素早く減らす戦法や、味方1メックをおとりとして使い、残りのメックで長距離からの狙撃を試みる、といった多少変則的な戦術も考えられる。いずれにせよ、チーム戦で勝つためには、戦闘前に考えた作戦を確実に実行しなくてはならない。4人対4人で戦うことを考えれば、たった1人でも作戦どおりに行動できなかっただけで、全体の戦況に多大な影響を与えることは必至。たとえ1人1人が練度の高いプレイヤーであっても、統率がとれていなければチーム自体の戦力は低くなる。

《今回の戦場》BAD LANDS

今回の戦場は巨大な岩が乱立する "BAD LANDS"。このマップは広大で、岩の乱立地帯はかなり起伏が激しい。そうした地域では高速移動が困難。

Knight Forkの作戦

Knight Forkは、長距離射撃はひかえ、できるだけ敵に接近して味方2メックで敵1メックを撃破するという作戦を立てた。敵との接近後は、敵の脚部を2メックで狙い、破壊後、再び2メックで他のノーダメージと思われるメックを追撃する。脚部にダメージを与えると、その衝撃でメックの向きが変わるので、敵を混乱させたり、片足状態にして敵の移動速度を下げることができる。あとはいかにして、メックにヒート(熱)を溜めずに敵に接近できるかだ!

敵に素早く近寄り、接近戦を挑むKnight Fork。

Tri-Edgeの作戦

Tri-Edgeの作戦は大火力のメックを後方に残し、長距離射撃させつつ、残る2メックで、撃てる敵メックを無差別に攻撃するというもの。この作戦は大火力メックが受けるダメージを減らし、できるだけ戦闘時間を長くするという点がポイント。もし、敵が大火力メックを狙ってきたら、その敵メックを挟み撃ちにできるという利点もある。デメリットは、前線のメックがすぐ撃破される可能性があるところと、大火力メックの命中率次第で、大きく戦況が変わる点。

遠い間合いで、長距離武器を使い、ダメージを与える。

2 戦闘条件を「ヒートON」「リターンOFF」で実戦する

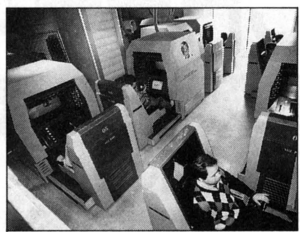
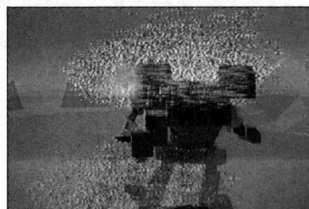
今回はどんな作戦でも、その効果がよく分かるヒートON、リターンOFFという条件で行う。リターンONだと、撃破したメックが再び登場するので、作戦の効果が分かりにくいのだ。ヒートONとは、兵器の使用でメック内に溜まる熱(ヒート)を考慮するルール。今回選択した戦闘条件では、緊迫したゲームになる半面、プレイ時間は短くなってしまう。

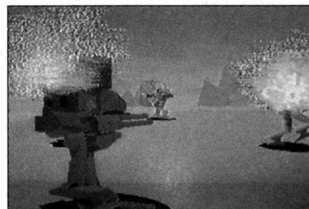
戦闘条件、メック選択、それにともなう作戦準備が整い、戦闘開始。

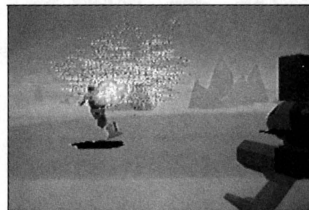
1分経過

両チームとも陣形を整えて接近。敵を視認できる距離になると、Knight Fork側は急加速して敵に近づく。Tri-Edge側も予定どおりに1メックを残して各機が展開。近接戦闘が始まった。

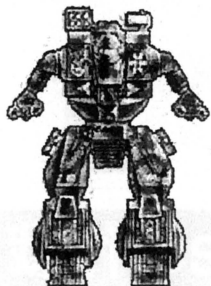
2分経過

遠射する1メックを除き、合計7メックが乱戦に突入。Knight Fork側は2メックで1メックを倒す作戦に出たため、Tri-Edge側の1メックは速度を落とし、静かに、確実に、味方の援護を行う。

3分経過

両チームともに1メックずつ破壊される。長時間撃ち合っているので、すべてのメックに熱が溜まっている状況だ。オーバーヒートして、シャットダウンしないように連射するのが難しいところ。

4分経過

合計4メックが撃破されて、2対2の状態になる。Tri-Edge側の遠射をしていたメックのダメージは少ないが、もう一方のメックはすでに片足を破壊された状態。しかも、攻撃は続いている。

5分経過

生き残ったメック同士の一騎打ち。Knight Fork側のメックは片足になりつつも、相手の胴体を先に破壊し、からくもKnight Fork側が勝利。リターンOFFの場合、生き残れば勝ちとなるのだ。

全34メックの中から、オススメのメックを紹介

Loki V4

LASER SM 2門 LASER MD 2門
ER LASER MD 2門 LASER LG 2門
ER LASER LG 2門 SRM6 15 1門
Top Speed 64km/h

速度は遅いが、火力が高い。しかし、レーザー兵器ばかりなので熱を溜めやすい。この点に気を配れば、非常に強力なメックだ。

Loki V5

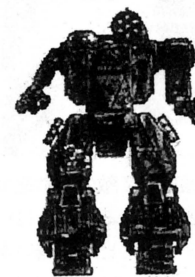
ER LASER SM 7門 LASER SM 4門
SRM6 15 1門
Top Speed 130km/h

1発は弱いが連射できるので、総合火力は高い。その点では最強のメックといえるが、熱が溜まりやすいので、扱いに難あり。武器のリロードは速いが、射程が短い。

Thor Prime

ER LASER MD 4門 LASER SM 4門
AFC25 2門 LRM10 24 1門
Top Speed 97km/h

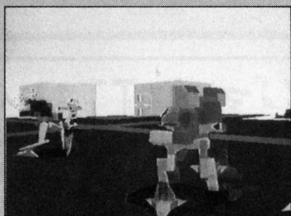
火力は低いが連射が可能なメック。Loki V5に似た特徴をもつ。攻撃力は今ひとつだが扱いやすい。弾切れをおこしやすいことが弱点といえる。特にチーム戦で活躍。

Thor V1

ER LASER MD 4門 LASER SM 2門
AFC100 1門 LASER MD 4門
MG150発 2門 SRM6 30 2門
Top Speed 97km/h

バランスのとれた強力メック。速度が遅めなのが唯一の弱点。長距離から近距離まで苦手な間合いはなく、弾切れもおこしにくい。

3 チーム戦でのワンポイント

サテライトで敵を撃つ！

チーム戦だけでなく、どんな戦闘条件の時にでも使えるのだが、敵のまわりをコンパスのように旋回しつつ、砲頭は敵にずっと向けたまま射撃する戦法がある。これを「サテライトする」というが、この動作を一定の間合いで長時間持続することによって、確実に敵にダメージをあたえることができるようになる。チーム戦では味方に接触しないような技術も必要となるが、このスキルを身につけると、格段に強くなるはず。操作は、敵が左にいる場合、左のフットペダルを踏み込みながら、スティックを左に倒し、照準を敵のメックに合わせるようにすればよい。

敵との距離を一定に保って、スティックとペダルを踏み込み、敵を狙う。

味方との連係をとれ！

チーム戦で一番大切なことは味方との連係。これができないと、せっかく考えた作戦も実行できなくなってしまう。連係は味方に自分の状況を伝え、味方には彼らの状況を連絡してもらうことによって成立する。現在、どのメックと戦っているか、自分が受けたダメージはどれくらいか、などを伝えればいい。これができないと、客観的に戦況を判断することができない。状況判断を、レーダーからの情報だけに頼るのは大変危険だ。

チームによって様々だが、大きな声を出して仲間に伝えたり、ポッドに備え付けの通信機を使用して仲間との連絡をとろう。

仲間にプレイを見てもらうのもいい練習になる。自分の戦い方をつねに確認しよう。

4 今回の戦闘を振り返って

戦闘後にリプレイを見て、ログシートをチェック。ここで、はじめに考えた作戦がうまくいったかどうかを確認する。仲間と確認しつつあの場面で撃てた、あそこで当たっていればよかったのに……、など反省材料を検討し、次の作戦を考える。

同じミスをしないように、ミーティングを行う。作戦立案の次に重要な過程だ。

上達の秘訣は、前回の作戦を改良していくのが効率的。一度うまくいかなかったからといって諦めずに、努力していくのが実力アップへの近道だ。

今回のKnight Fork対Tri-Edgeのゲームでも、反省すべき点は多々あった。Knight Fork側だけで見ても、2メックで1メックを攻撃しているにもかかわらず、撃破するのに手間取ったことや、攻撃すべきメックが遠くにいた場合は、どのようにして別の目標を撃つか、などが課題として残った。味方の弱点を解消して、次回にいかそう。

ログシート

#V2 Pilotのミッション・デブリーフィング

Freeze Moon

スコア 434, バトルメックのキル 0, 破壊された回数 1

ﾊﾟｲﾛｯﾄ	メック	ｽｺｱ	キル	デス	=M=	LOGIC1	Freeze Moon	Mad-P	ARSH	Seacucumber	Death Gate	G-HALT
=M=	[illegible]	650	0	1	41/0	0/0	1/0	0/0	179/0	70/0	107/0	133/0
LOGIC1	ｻﾝﾀﾞｰ-V1	937	1	1	0/0	36/0	0/0	0/0	19/0	571/1	0/0	41/0
Freeze M...	[illegible]V2	434	0	1	0/0	0/0	0/0	0/0	40/0	20/0	60/0	18/0
Mad-P	ｱﾌﾞ・ｱ...	415	0	1	0/0	0/0	0/0	0/0	22/0	98/0	0/0	16/0
ARSH	[illegible]V1	[illegible]	3	0	596/1	603/1	0/0	558/1	72/0	23/0	0/0	15/0
Seacucumber	ｱﾌﾞ・ｱ...	414	0	1	0/0	56/0	0/0	142/0	0/0	0/0	0/0	0/0
Death Gate	[illegible]V5	1612	1	0	70/0	0/0	641/1	20/0	34/0	0/0	0/0	12/0
G-HALT	[illegible]V1	955	0	0	132/0	0/0	61/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
ダヴィオン		1352	4	1								

戦闘記録 10:59, 1996年 3月 2日 土曜日

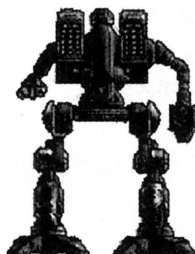
次のゲームではミーティングの内容をいかせるようにプレイ。

今回協力していただいたドクター・ジーカンズのスタッフ。

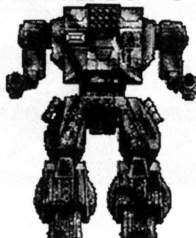
Thor V6

ER LASER MD 2門　LASER MD 6門
ER PPC 1門　LRM5 24 1門
MG200発 2門
Top Speed 114km/h

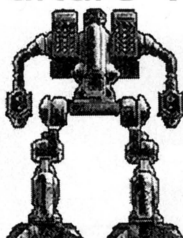
ミディアムレーザーを大量に搭載したメック。マシンガンも多めに搭載しているので、中距離から近距離で力を発揮する。

Vulturer V1

LASER MD 4門　LASER SM 2門
ER LASER MD 2門　LRM15 24 2門
MG150発 2門
Top Speed 114km/h

LRM15を2門搭載したミサイルメック。現行バージョンはミサイルが強いので、ミサイルメックは使える。レーザーも充実。

Sunder V1

ER LASER MD 2門　Gauss 2門
MG100発 1門　LASER SM 2門
Top Speed 114km/h

長距離戦闘で強力なメックだ。視界範囲に敵がいるならば、必ず弾がとどき、かつ大ダメージを与える。もし接近されてもマシンガンとショートレーザーで対抗？

Vulture V2

LASER MD 2門　LASER SM 2門
ER LASER MD 2門　LRM10 36 2門
MG150発 2門
Top Speed 130km/h

Vulture V1に装備が似ているがこちらの方が少し軽装備となっている。ミサイルを的確にヒットさせれば人型以上の強さを発揮。

セガ・エクスプレス・イン・アーケードゲームマガジン

SEGA™ EXPRESS In AGM ▶ VOL.7

人気ゲームのリリースはもちろんのこと、ゲームから様々なメディア展開を見せるセガ。そういった報をお届けしてきたこのコーナーもいったん終了。復活は!?

EVENT 「東京国際モーターサイクルショー」にて『マンクスTTスーパーバイク選手権』開催！

日本最大のモーターサイクルショーである「第24回東京国際モーターショー」が、この度東京の有明に完成した東京国際展示場〝東京ビッグサイト(有明)西1・西2ホール〟で、4月5日(金)〜7日(日)(9:30〜20:00(7日は18:00で終了))までの期間開催される。

500台を超える国産、輸入ニューモデルやカスタム車の展示のほか、試乗会や安全運転講習、新作ウェアやグッズも展示、販売も行われるぞ。

その会場内で、セガが「通信型マンクスTT」を6台設置。無料で遊べるほか、1日2回『TIMS杯MANX TT SUPER BIKE選手権』を実施するぞ。バイクに興味のある人、もしくは「マンクスTT」に自信のある人は賞品を目指して参加してみては？

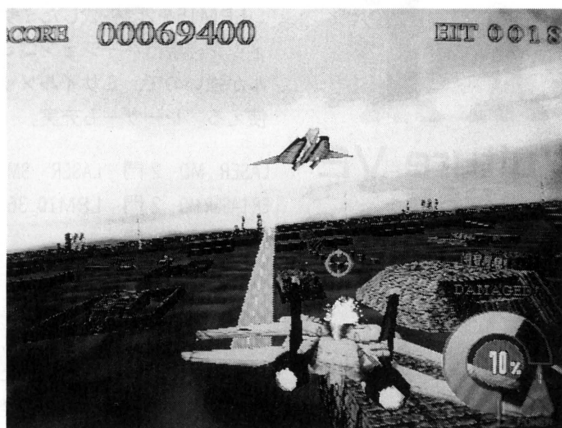
入場料は当日券(大人1,600円、高校生1,300円、中学生以下無料)のほか、前売り券もあり。会場へは、東京臨海新交通臨海線ゆりかもめ(国際展示場正門駅)、日の出桟橋からの水上バス(有明客船ターミナル)などで。成田・羽田からの直行バスや路線バスも運行予定だ。問い合わせはTIMS協会事務局(☎03-3590-3227)まで。

通信タイプの筐体も出回りはじめ、対戦が熱くなっている「マンクスTT」。

これは昨年の会場の様子。モーターショーのオートバイ版ともいえる大規模なもの。今年は会場が有明になった。

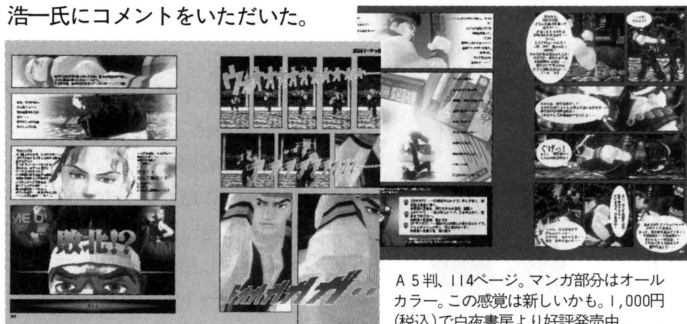
SKY TARGET 『「スカイターゲット」ドラケンを探せキャンペーン』結果報告

本誌1月号で募集した「スカイターゲット」の隠れ敵機〝ドラケン〟を探せキャンペーンが2月5日締め切られた。かなり難しかった模様で、応募は何通かあったが、正解者はごくわずかでした。その正解を送ってくれた神奈川県／平井剛さんに「スカイターゲット」テレカ＆ポスター＆チラシセットをお送りします。

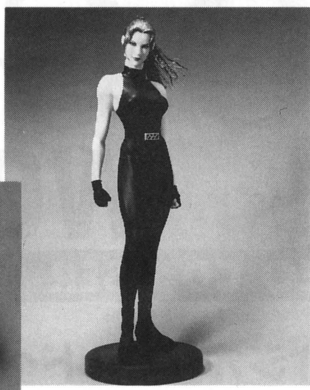
エリア6-2砂漠に登場！

画面中央やや上の機体がドラケンだ。エリア6-2砂漠面の中盤、渓谷を過ぎたあたりで1機だけで登場するのだ。

COMIC 「バーチャファイター2」がフルCGデジタルコミックになった！

ゲーム画面を素材にしたVF2の攻略マンガ『東京バーチャ物語』が発売された。タイトルからも分かるとおり、江川達也氏の『東京大学物語』の手法を応用しており、心理面、精神面の描写を中心とした攻略マンガになっている。ここでそのストーリーを手がけた小里浩一氏にコメントをいただいた。

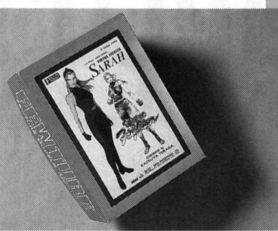
『村上……いや晶が葛藤するシーンが一番苦労したよ。原作を何度も読み返しては「こんなのは違う！」とか言ってね。で、ここだけの話、一番書き直しが多い話ってラウ編なんだよね、実は。ま、とりあえず読んでくれ！（流離の吟遊詩忍こと吟ちゃん）』

A5判、114ページ。マンガ部分はオールカラー。この感覚は新しいかも。1,000円(税込)で白夜書房より好評発売中。

SARHA VFのサラが1/6スケール ガレージキットになって登場

ＶＦのイメージイラストを手がける寺田克也氏のイラストを元にした、ガレージキット１/６サラが、(株)アームストーム(☎03-3469-8557)よりリリースされた。

１/６スケールというビッグサイズ。全長30センチ弱はあるぞ。８、８００円(税別)で発売中。

ANIME アニメ「バーチャファイター」の新主題歌はAM2研の光吉氏が熱唱!!

新シリーズとなるアニメ「バーチャファイター」(TX系)は、４月18日より毎週木曜のPM7:00～の放送になる。それに先だって、オープニング主題歌も一新。その主題歌をAM２研でサウンドを手がけている光吉猛修氏が熱唱するぞ。光吉氏といえば、「デイトナUSA」の歌うBGMなどでもおなじみ。また、エンディング曲は、これまでと同じビビアン・スーが歌うのだが、作詞を光吉氏が手がけているのだ。ますます目が離せないぞ。

新主題歌「愛が足りないぜ」を歌う光吉氏。本誌３月号の４コママンガも好評(笑)。

SATURN もっと身近になった！ 20,000円でNewサターン登場!!

セガサターンが３月22日モデルチェンジしたぞ。機能的な変更はないが、デザイン、カラー、操作性などを一新。そして何といっても希望小売価格が一気に20,000円まで下がったのには驚きだ。今後もアーケードの人気タイトルに加え、インターネットなどへの対応も予定されている。購入を迷っていた人、これは今すぐ買いだね。

内部回路のスリム化、ボディデザインの一体成形化などによりこの低価格が実現。

コントロールパッドもボタンごとに色分けがされている。分かりやすいよね。

セガ・高橋の日記帳 ３月30日(土)

取材も増え大忙しの〝まろん・めろん・ぴとら〟の３人。新聞や経済誌なんかにも登場し、思わぬ所で彼女達を見かけた人も多いはず。何と『ペントハウス』にも「バーチャファイター」のコスプレで出演しているのだ。さすがに一流誌だけあってプロのスタイリストによる綿密なメイクはみごとの一言。しかしよく見ると変なのが一人いるぞ？　あっ竹内、何でお前まで写っているんだこら！　現在発売中の『ペントハウス』ではＭＭＢの新たな魅力とカラーで迫力のウルフ竹内を見ることができます(見たくねぇか、竹内は……)。

生意気にもメイクに一番時間をかけるウルフ竹内。ファンレターも募集中らしい。

ラウとめろん、ジャッキーとぴとらなど、意外な組み合わせも。かっこいい！

セガ・エクスプレス イラストギャラリー スペシャル

これまであまり紹介できなかったのでここでど～んと紹介！　どうもありがとう！

大阪府・渡達也

シリアスでも２頭身でも、ＶＦは面白いですよ。

新潟県・Kyo

ハニー＝ネコというイメージが。技名もキャット～があるしね。

愛知県・R・PoN-TA

これまたかわいいハニーちゃん。ＦＶもキッズ版は出ないかな？

神奈川県・佐々木美穂

またまたハニー。今度はシリアスバージョン。裏のハニーもGOOD！

神奈川県・服部伊織

忍は常にシリアスに……。でも、キッズではどうなることやら？

大阪府・金丸美也子

超個性的。グレースとサンマンは分かるが、もう一人はトキオ!?

大阪府・道場彩

カッコイイ14歳。でもあの人さし指はちょっと怖い……。

埼玉県・有沢智代

２Ｐカラーのトキオ。キャラの色ってどうやって決めるのかな？

埼玉県・大戸島さんご

数少ないバーチャロンイラスト。迫力満点のアファームド。その動きからあだ名は〝通り魔〟とか？

４月号のプレゼント当選者……大阪府・渡達也さん、神奈川県・佐々木美穂さん、大阪府・道場彩さん、埼玉県・有沢智代さん、埼玉県・大戸島さんごさん

ネオジオワールド'96

NEO・GEO WORLD'96

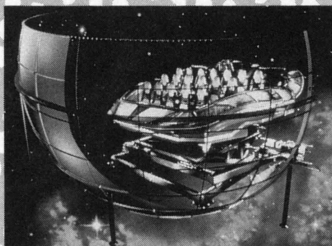
ネオジオ関連の情報を色々とお伝えしてきた当コーナーもひとまず終わりとなってしまいました。あまり紹介できませんでしたが、たくさんのお便り、どうもありがとうございました。またどこかでお会いできれば幸いです。

FOR ALL NEO・GEO & NEO・GEO CD USER VOL.7

EVENT 春はイベントラッシュのネオジオワールドへGO!

春休みを満喫中のみなさんも多いと思うけど、今春ネオジオワールドはイベントが盛りだくさんだ。

ちなみに、ネオジオワールドは昨年12月23日に土浦にオープンしたSNKの屋内型テーマパークで、「アイマックス・ライドフィルム」や「Q-ZAR」、「ゴーストハンターズ」といったテーマパーク、ボウリング、カラオケ、レストランなどの各スペースをはじめ、アミューズメントマシンも多数設置されている。年中無休で、テーマパークは平日の12:00〜深夜1:00、土曜、日曜、祝日は10:00オープンとなっている。

そこで今、土曜、日曜を中心に様々なイベントが催されているのだ。詳細は下のとおり。

180度球状スクリーンの映像に合わせて、18人乗りモーションライドが動く「アイマックス・ライドフィルム」は見どころの1つ。

4月7日(日) 15:00〜16:30
「鹿島アントラーズ黒崎選手とラジオに出よう!」

IBS茨城放送の公開録音企画で、鹿島アントラーズの黒崎選手が来場し、小学生はサッカーゲームで対戦。これに勝ち残ると体験隊として様々なアトラクションに挑戦、レポートできる。

4月21日(日) 15:00〜16:00
「マルチメディアBUSTERS!」

ニッポン放送「秋葉原ヤング電気館」&『じゅげむ』協力による、チバレイの2代目を決めるポストチバレイコンテスト(3月31日)で選出される3人娘が登場。トークやゲーム大会を予定。

4月6日(土)〜21日(日)の土・日曜日
「ナゾ解きお宝探しゲーム」

テーマパーク入場者(各日先着200名)に「回答カード」が配布され、テーマパーク内を回遊する中で、カードの設問に回答していき、出口で提出。全問正解だと賞品がゲットできる!

4月7日(日) 14:00〜16:00
「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」異種格闘技王座決定戦

3月24日と31日に行われた予選大会の優勝者(計8人)と、2月25日に行われたゲーム大会(右上参照)の優勝者(シード参加)による「ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝」の王座決定戦。

イベントレポート 2月25日(日) ネオジオ人気声優トークショー&「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」ゲーム大会

ビンゴ大会とトークショーにはネオジオゲームでおなじみの声優、八神庵役の安井邦彦さんとナコルル役の生駒治美さんの2人が登場。庵のコスプレイヤーが安井さんから賞品を受け取ると、嬉し泣きする一幕も。

最新作「龍虎の拳 外伝」のゲーム大会は予選に約200人が出場。その中から16人が決勝に進出した。優勝者の使用キャラはトンファー使いのロディ・バーツ。最新作の大会とは思えぬほど高レベルな大会だった。

ネオジオワールドへ集合せよ!

JR常磐線荒川沖駅下車西口関東バス2番乗り場(土浦駅行き)「大房」下車すぐ。無料送迎バスあり(土・日・祝のみ)。車の人は、常磐自動車道で桜土浦インターを降りるのが便利。駐車場あり。

REAL BOUT 餓狼伝説 特別企画 "最強テリー"への道

指導 たか・ぴー

今回は「リアルバウト餓狼伝説」から、テリーの対戦ワンポイントアドバイスをお届けするぞ。

今回からは（今回で最後なんだけど）「リアルバウト餓狼伝説」のテリーの講座を開きま〜す。"これだけは！"という対戦でも有効なものを紹介しましょう。

この技を使うか使わないかで戦法に大きな影響が。ときおり、立ちガードができない、しゃがみCを交ぜて使うのも効果的。

まずは、遠距離立ちC攻撃。これは中、遠距離で主軸に使っていく通常技。威力があり、リーチも長いということで、牽制には最適。また、相手にガードされた時のみ、キャンセルをかけることができるので、常に必殺技コマンドを入力しておくこと。

次は2択を仕掛けることのできるコンビネーションアタックについて。しゃがみA→Bとつないだあと、↓＋Cで立ちガード不可の下段技、ただのCだとしゃがみガード不可の中段技となり、相手を翻弄できる。また、立ちBやしゃがみAからもCor↓＋Cにつなげることが可能。

この講座は今回をもって終了。お疲れ様でした。少しでも対戦等で役に立てていただければ幸いです。で、このあとは……某兄弟誌SSMで復活！……かも!?

しゃがみパンチ、しゃがみキックからハンマーキックor足払いという完全2択コンビネーション。相手のクセを読んで使うことができれば、効果は倍増する！

NEO・GEO / NEO・GEO CD / CD Z 発売スケジュール

NEO・GEOカートリッジ				
タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	4月26日	32,000円
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	5月予定	未定
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	6月予定	未定
NEO Mr.DO！	ビスコ	面クリアアクション	夏予定	未定
NINJA MASTER'S 〜覇王忍法帖〜	ADK	格闘アクション	未定	未定
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	未定	未定
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	未定	未定

NEO・GEO CD / CD Z				
タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
NEOドリフトアウト	ビスコ	レース	5月予定	未定
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	6月予定	未定
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	6月予定	未定
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	7月予定	未定
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	春予定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	春予定	未定
オーバートップ	ADK	レース	春予定	未定
NEO Mr.DO！	ビスコ	面クリアアクション	夏予定	未定
QP	サクセス	パズル	冬予定	未定
NINJA MASTER'S 〜覇王忍法帖〜	ADK	格闘アクション	未定	未定
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	未定	未定
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	未定	未定
格闘バレー(仮)	ビデオシステム	スポーツ	未定	未定
NEOアクションゲーム(仮)	ハドソン	アクション	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮)	ADK	RPG	未定	未定

NEO・GEO CD情報局 「リアルバウト餓狼伝説」（SNK）

CD版「リアルバウト餓狼伝説」には、対戦エリアを選択できる"VSエリア選択"が追加されている。これで対戦時は好きなエリアで闘うことができるぞ。その他、コンティニュー画面もチビキャラになっているのだ。

ユーザーの小部屋

ゲームだけではなくて、キャラクターの人気が高いネオジオ。今後もいろんなゲームが出ると思うけど、みなさん応援よろしくね。

斬紅郎無双剣

近くのゲーセンでLV1の台をゲットォォォ!! しかし、格ゲーが苦手な私は剣格でバカ忍者にさえ勝利できません。ちなみに使用キャラは幻十郎。最近は閑丸もいいかな、とか。でも、好きなキャラは破沙羅です。あの手の、どこかイッちゃってるキャラってすごく好き。（笑）闘神伝2のカオスとかね。（……一緒にしたらあんまりか……。）とにかく、下手クソなので修行あるのみっ!!（絵の方もな。）それでは、今からゲーセン行ってきまーす。

96' 3月某日 甲斐 柾貴

「斬紅郎無双剣」はサターンに移植が決定。KOF'95と同じシステムになるかも。期待しよう。

栃木県・甲斐柾貴

初投稿どうもありがとう。リムルルかわいいですよ。裏のナコルルもね。

佐賀県・海野さえ

ネオジオワールドの地元ですね。もう行きましたか？ 新作も一足先にプレイできるみたい。

茨城県・まみこ

最後はSNKを代表する主人公キャラ、テリー。今日もどこかでパワーウェイブorゲイザー!!

埼玉県・大戸島さんご

4月号のプレゼント当選者……栃木県・久松友代さん、佐賀県・海野さえさん、茨城県・まみこさんに舞ちゃんタオルをお送りします。

MAKER & FAN'S PAGE

CAPCOM TIMES カプコンタイムス

TRY NEXT

VOL.7

NEXT カプコン新ジャンルにチャレンジ!! 特撮番組"ガイファード"発表!!

去る2月26日、特撮ヒーロー番組「七星闘神ガイファード」の制作発表会が行われた。今まで数々の名格闘ゲームを生み出した〝カプコン〟と、「ゴジラ」などの特撮映画の大御所〝東宝〟が共同制作するとなれば、特撮ファンに限らずとも見たくなるよね。

内容的には、ストーリー構成はおもしろそうだし、主人公はかっこいいし、期待度は高い! それに注目すべきは何たってアクション。出演者の中に格闘技の経験者が何人もいることや、格闘技の名門道場に撮影前から通い続けるなどの努力が実り、実に緊張感あふれるアクションシーンができあがったとか。また、ここで見逃せないのは、戦隊ものではなく単身で、巨大化などは一切ない〝等身大のヒーロー〟ということ。今までのヒーローものより、もっと身近な気がするよね。主人公の悲しいバックストーリーや苦悩しながらも成長を遂げてゆく姿は、視聴者に感動を与えてくれそう。肝心の放映日程は、テレビ東京系6局ネットで4月8日から、月曜よる6:30より放映開始。この日、新しく誕生するヒーローを見逃すな!

こんなキレイなおねーちゃんも出演するのだ。個人的にはもっと露出が多くても……、あ、いや、失礼しました。

5月16日にOPテーマ〝永遠の誓い〟のシングルが、6月26日にはサントラのCDが東芝EMIよりリリースされる。こっちもチェック!

敵の〝クラウン〟も一緒にみんなで記念撮影。TVでは見れない光景だね。

発表!! お待たせ!! 「ファイナルファイト」イラストコンテスト結果発表!!

大賞

東京都/スカンク

大賞おめでとう!! キャラの個性を出しつつも独特の表情づけに脱衣、いや脱帽。

京都府/桑山圭

コーディーもだけど、ついでに(?)カルロスもガンバ〜!!

埼玉県/大戸島さんご

「カムイ」みたいなガイ。そんなマンガ、描かない?

兵庫県/九石呉葉丸

ゲームをほめてくれてありがとう。構成がかっこいいです。

千葉県・渡城夏芽

愛と気合いが伝わるイラスト。胸の白文字もイキだぜ。

竹下賞

東京都/雨氷りゅうら

「おねーさん茶ぁしない?」と言いたい♥男だけど……。

AGM賞

神奈川県/桜桃梅李

おお!! FC版〝マイティFF〟!知らない人はモグリだよ♥

兵庫県/礼

和紙に筆でシブくきめてくれたね!! 思慮深そうなガイ。

神奈川県/美華月みづき

トーンの使い方がよいね。んん、実にいい胸ですな。

それでは発表〜! イラストはガイとマキが多かったけど、どれも力作ぞろいだったので、全部掲載したかったぐらい。今回コンテストに投稿してきてくれた人全員にカプコングッズをプレゼントするよ。みんな、ありがとー!

〝ZERO通信〟の応募先:〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク(株) AGM CAPCOM TIMES〝ZERO通信ほしいの〟係まで。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

From Reader To CAPCOM SPECIAL

竹下さんから最後に一言

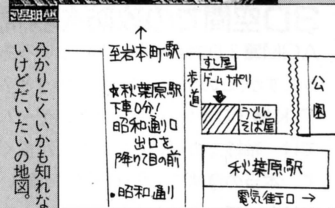
やあ、みんな、元気かな？　いよいよ春です。それぞれの門出に向かって、がんばって下さい。

春といえば、「ストZERO 2」が登場している頃だね。新キャラ〝さくら〟をプレイするもよし、懐かしの〝ザンギエフ〟の達人を目指すもよし。そして君だけのオリジナルコンボ（社内では〝オリコン〟と呼ぶ）を完成させてくれ。ちなみに私は、さくらのめった打ち21ヒットだぁ〜!!（いつでもCM。広報のかがみ）というわけで、AGMも休刊ということで、私としても寂しい限りですが、またみんなとどこかで会えるといいな。それじゃあ、またね!!

みんな、機会があったらまた会おうね。サタマガでも会えるけどね。

サタマガ合同企画　最初で最後!!（うるうる）あの日のカプコンを探せ!!

せっかくたくさんの情報をいただいたのに、今回で最後なんて、とても残念!!　しかし、気を取り直していきましょう。

●最近新宿の〝ハイテクランドミカド〟というゲーセンで「戦場の狼」を、秋葉原の「トライアミューズメントセンター」で「魔界村」を見つけました！
（東京都／あづまの甲斐次）

●オールドゲーといえば、クサいのがデパートの屋上！　銀座の〝松屋〟、〝松坂屋〟あたりのゲームコーナーがクサいですぞ。特にカプコン色が強いのが〝松屋〟。幻の「アルティミット・エコロジー」が、何事もなく動いてるー!!（東京都／スカンク）

★観光地の旅館もクサいよね。

懐しの〝天喰らII〟。やりたくなったかな？

分かりにくいかも知れないけどだいたいの地図。

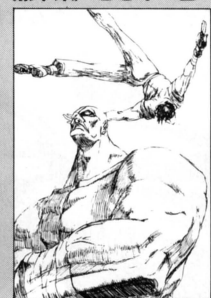
アキバでサタマガ編集部Nと探索。ゲーセン〝ナポリ〟で「天地を喰らうII」を発見。

宮城県／愁来

かわいいドノヴァンとアニタ。ドノヴァンの頭の上にカレーがあれば200点!!

北海道／七海慎吾

Q&A：サスカッチの後ろの雪だるま、僕は「やったやったー」と言ってると思いますが……。

熊本県／CUT★B

Height57m、weight550t、その巨体はうなりをあげ、空へと舞い上がった……なんてね。ふふ。

緊急速報!?　「ストZERO2」シークレットファイルをGETするのだ!!

シークレットファイル第3弾登場!!　その名も"ZERO通信"。制作秘話などの情報がてんこ盛りで、実に内容の濃い一冊!!　シークレットファイルのステッカーが貼ってあるAMスポットなどで販売される予定。非売品ではなくなる分、以前より手に入りやすくなるのでは？　これを抽選で5名にプレゼント。このページの感想やイラストなどを描いて、AGMまで送ってね。

あて先はP132の下のはみだしを見てね。住所、氏名、年齢も忘れずに。ダンの設定案やウラ話が笑える!!

栃木県／甲斐柾貴

キャラ人気が高い〝ボッツ〟。個人的にはマオちゃんが好きさ。キレイなイラストだね。

香川県／隠密番長X

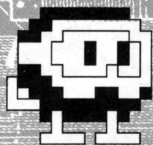
妖艶な雰囲気を漂わせたエルフ。〝D&D〟は本当におもしろいよ。本当なんだよ。ね？

今回の投稿者の中から、抽選で5名にサターン版告知ポスターをプレゼントするよ。今までたくさんの投稿、本当にありがとう！　とても楽しかったよ。うるうる〜

©1996 テレビ東京・CAPCOM・TOHO　3月号プレゼント当選者発表……岩手県／ウド松本さん、福井県／有栖川恭さん、兵庫県／I.R.ザベージさんに「19XX」シークレットファイルをプレゼント。
4月号、5月号プレゼント当選者は発送をもってかえさせていただきます。

namco® CYBER JOURNAL

ナムコサイバージャーナル ⑦

ナンジャタウンに早く行きたーい!!

ナムコフリークのみんな、ツバぜり合ってるかい？　今月のサイバジャは豪華「ソウルエッジ」開発者インタビューだぜ！

AGM■この「ソウルエッジ」を開発されるにあたって、武器格闘を３Ｄポリゴンで作るというコンセプトは、はじめから決まっていたのでしょうか？

T.Y■私が初めてこのゲームの企画をたてたのは、実は４年も前のことなのです。当初は、横スクロールのアクションゲームとして考えていました。

AGM■えっ、対戦格闘ではなかったんですか。

T.Y■ええ。私は時代劇が好きで、桃太郎侍とか、ああいった剣客を主人公にしたゲームを作りたかったんですよ。システム的には２Ｄなのですが、画面の手前と奥へ移動することで、敵の攻撃を避けることができるようなものをイメージしていたんです。時代劇で、主人公と大勢の相手が斬り合う時に見られるような、独特のリズム感を表現したかったので。ただ、基礎研究などをかさねる間に、市場ではポリゴンを使った対戦格闘が盛り上がってきたこともあって、テーマはそのままで、あらためて３Ｄ対戦格闘として開発しよう、ということになったんです。

3D空間での攻防を表現

AGM■３Ｄ対戦格闘にもいろいろありますが、このゲームのウリというと？

T.K■３Ｄといっても、既存のゲームでは一軸線上の闘いとなることが多くて、本当の意味での立体空間内の闘いにはなっていませんよね。ですからこの「ソウルエッジ」では、３Ｄ空間ならではの攻防というのを表現しようと試みました。その１つの答えが「軸ずらし」で、キャラが軸をずらすことで、敵の側面を攻撃したりできるようになったわけです。もちろん、これが３Ｄ対戦格闘の究極の形だとは思っていませんが、立体空間のなかで有利な位置を取りあうといった、新しい戦略性を楽しんでもらいたいですね。

AGM■今回は操作系も「鉄拳」とは違ったものを採用してますよね。

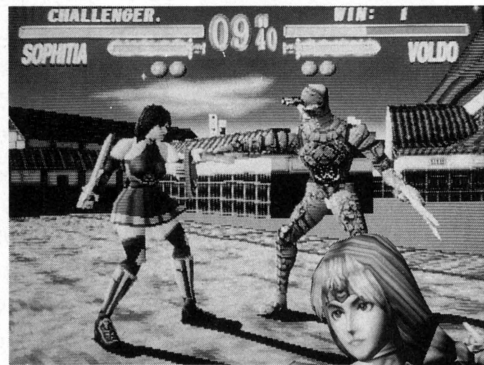
S.N■開発スタッフも違いますしね。最初から、このゲームの操作系には攻撃以外の機能をもつボタンを付けてみたいと考えていたんです。たんにガードのためのボタンということではなくて……。軸ずらしの動作をＧボタン＋レバー入力でできるようにとか、いろいろアイデアはありました。ガードインパクトにしてみても、相手の攻撃を弾くというのは一種の能動的な行為ですしね。あと、３Ｄ格闘の場合、自分のキャラが画面の手前や奥に移動した時、レバーをどの方向に入れればガードするのか、分からなくなることも考えられます。その点からも、ガードボタンは必要だったんです。

個性的なキャラたち

AGM■今回は、背景やステージもポリゴンで描かれていて、世界観の設定にもこだわりが感じられますよね。

H.K■とくにジークのステージとかは、担当した者もかなり入れこんでましたね。うしろで塔が倒れたりしてるんですが、よく見ると倒れる前にちゃんと砲弾が飛んできてるんですよね。ジークも１Ｐと２Ｐでは、所属する軍が違うので、旗とかも変わるんですよ。

AGM■それぞれのキャラがいい味出してますよね。とりわけヴォルドはイっちゃってるので大好きなんですよ。

H.Y■ヴォルドのモーションを担当している者の前で、私がヘンなかっこうをして見せるわけです。「こういうカンジで」とか言いながら……。ヴォルドに限らず、このゲームのキャラは武器を持っている点で、もともと特徴づけられているので、戦闘時のバランスを調整するのに大変苦労しましたね。やりこむほどキャラの強さが変わっていくので、プレイヤーにはそのへんを味わってもらいたいですね。

インタビューに出席された方々

- **H.K氏**　背景をはじめとするモーション以外のビジュアル関係を統括。
- **S.N氏**　おもにゲームシステムにかかわるプログラム部分を担当。
- **T.K氏**　自称「パシリ」。操作系など、ゲームの仕様設定を受け持つ。
- **H.Y氏**　各キャラのモーションや、技のヘッダーファイルなどの調整を担当。
- **T.Y氏**　自称「パシリ２」。「ソウルエッジ」の企画立案者。

SOUL EDGE™ ソウルエッジ

〈サイバジャ特別企画〉開発者インタビュー

© 1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

KONAMIザッ！ ファン倶楽部 VOL.7

今月でお別れだけど忘れないでね！

せっかくリニューアルしたのに、今月号でお別れ。突然の出来事に「えっ!?」と驚いている人も多いのでは？　残念ながら本当の話。けれど最終回だからといって特別なことはなし。いつもとおりに進めるよ。また近いうちに会えることを願ってね。

神奈川県／飛田英明

美しいメローラ姫のイラストですね。今でも根強い人気を誇るキャラクターの1人です。

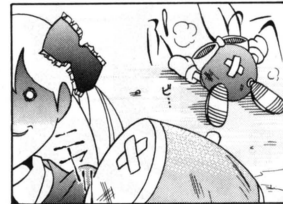
埼玉県／彩　和昭

珍しく（失礼）届いたライトのイラスト。最後に登場できてよかったね。

東京都／ぴょん

イラストは鏡さんと如月さんだけど、あなたの好みはどの娘かな。やはり詩織ちゃん？

大阪府／画電

長かったコナミファン倶楽部も、このハガキが最後の投稿になってしまいました。寂しいな。

今回はときメモに関する情報を、ちょっとだけ公開。アーケードでは「ときメモ対戦ぱずるだま」が好評稼働中だけど、サターン版の発売日も決定。予定は7月12日で、PS版と同じくスペシャルセットも発売されるらしい。何がついてくるかは後でのお楽しみ。

他にもインターネットではときメモ2のアイディアを募集中。あなたの意見が反映されるかも。

ときメモ COUNT DOWN！

今回でこのカウントダウンも終わりだけれど、コーナーは『The スーパーファミコン』に引き継がれるので、気になる人は読んでね。ちなみに担当者は一緒だよ。なのでハガキは引き続き募集します！

順位	キャラクター	票数
1	藤崎詩織	35票
2	朝日奈夕子	32票
3	虹野沙希	29票
4	如月未緒	25票
5	古式ゆかり	17票
6	鏡　魅羅	15票
7	美樹原　愛	14票
8	館林見晴	11票
9	清川　望	9票
10	片桐彩子	8票
11	紐緒結奈	5票
12	早乙女優美	4票
13	伊集院レイ	2票

気合いの一票！

今月の1票は、わざわざ水彩画で描いてきてくれた東京都のサーキー君のハガキ。キレイに載るかどうかがちょっと心配だけど……。できれば白黒にしてね。またのハガキを待ってます。

ときメモイラストコーナー

まだまだ人気爆発中のときメモ。噂ではときメモ対戦ぱずるだまも、移植されるとかされないとかいう話が……。みんなで期待して待っていよう。

愛媛県／堀直樹

東京都／相澤　覚

茨城県／まみこ

お別れの言葉

今までハガキを応募してくれた人たち、本当にありがとう。これに懲りずにまたハガキを下さい。

奇跡は起こるか?

最終回 ホネ夫と番長の何故だ!?

突然すぎる最終回で読者の皆さんゴメンナサイ!!

読者の広場

お詫びに今回もサービスしちゃうわよ♥

逃げちゃ駄目だ

終わるのは本当か!?

本当らしいぞ

ホネ番 悩める人に 最後のお告ゲッス

ホネ夫●ば、番長!! AGM、これが最後の号だとか!!

番長●何焦ってんだ。１年ぶりの春だ、落ちつけ。

ホネ夫●こ、コレが落ちついていられますか!!

番長●そうだなぁ。春だからなぁ、むう。ウトウト

ホネ夫●め、メシの種が!! どどどどぉしよぅ〜。

番長●AGMも卒業なのさ。お前も落ちつくのだ。ふぅ。

ホネ夫●これで終わりなんですよ〜!! いいんスか!!

番長●俺様だって悲しいが、涙をこらえて最後のお告ゲをするのが我々の最後の仕事なのだ。

ホネ夫●最後？ まだ入稿が残ってるんじゃ……？

東京都／ピッキーラブラブ隊隊長

ホネ様さん、番長様、いつも楽しく拝見しております。最近、私も悩みゴトができ、1人では解決できずにいます。助けて下さい。私はゲームセンターに行ってもパズルしかやらない人間だったのですが、ファイティングバイパーズを初めて見て、Pickyに1目惚れしてしまったんです。その日から、毎日ゲーセンへ行き、勝っても負けても大喜び、スピーカーから、かすかにもれる彼の声に、耳も傾むけ、アーマがこわれれば中から天使登場とはしゃぎ、寝る前には枕元にAGMの創刊号を置き見ながら、ウットリ眠るしまつ、ポスターが貼ってあれば、そこから5分は動きません。プレイ中、足があがるたんびドッキドキ。でも相手は何しろ2.5次元です。どうすればいいんでしょうか。設定を見ていきなりハートブレイク。でもこんなクラスメートなんかに負けられません。早くPickyの特集ページ作られないのかイライラしてしまいます(泣)(以下略)

番長●ギクッ、動揺してるわりに冷静だな、貴様……。罰としてカウンターで鉄山靠!!

ホネ夫●ぐわわ!!(吐血)

番長●相談に移るぞ。詳細は左ハガキ参照。天使登場か。いいセンス持ってるな。俺様特集なら考えんでもない。

どうだ、俺様の魅力総力カラー30P特集ってのは。

ホネ夫●ええ〜、誰も見ませんよ、番長のなんて。

番長●貴様、なんだと！ 鋼肘、根性肘ぃ〜!!

ホネ夫●ギャオオオオウゥ!! ひど、……。

番長●次だ次!! またうるさいハガキが来とるな。

ホネ夫●このボスカで塗られたナゾの円がコワイね。

番長●俺様だって持ってねぇぞ!! 働くのだ小市民!!

ホネ夫●でも、今号でAGMなくなっちゃうから、ボク達も働き先がなくなっちゃうんですけど。

番長●なにおぅ？ じゃあ給料が入らんじゃないか!!

北海道／社会構造の奴隷

番長&ホネ夫さん、聞いてください。僕はこの冬、「リアルバウト餓狼伝説」にどっぷりとハマッてしまい、朝も昼も夜もその事ばかり考えて、何も手につきません。おまけに、毎日ゲーセンに通いつめているため、もうお金もなく、もう少しで犯罪を犯す一歩手前です。

それに、あと一週間で学年末テストがあるので、勉強も……。

ああ、どうすればいいのでしょうか……。

「ジーザス!!」

お金よこせ〜!!

ホネ夫●だからそうだって言ったのに。

番長●へ、編集長〜!!

ホネ夫●返事がない…。

番長●ぎゃわわん!!

ホネ夫●番長が混乱しちゃったので最後はボクがしめ、……あ!!

番長●あばよ!! 楽しかったぜ!!

Oh! Game Music

★私のオススメGMは「メタルブラック」。ゲーム中に曲名が表示されるだけあって、曲と実にマッチしてる。ゲームも見つけたらプレイしてみて！

（東京都／あづまの甲斐次）

●サターンで完全移植されるから、そっちで体験するのもいいかもね。

★GMといえば葉山宏治の「超兄貴」。CDを買うのが恥ずかしいよ〜。（三重県／里内雄広）

●〝アニキ〟な音楽、実はかなりクオリティの高いことで有名だよね。恥(？)をしのんで買う価値はあると思うな。

★「逆鱗弾」はいい!! 言葉に表せないほど聴きほれてしまう曲。

（岩手県／首領バカちょ・他）

●AGM４号でインタビューしたので、気になる人は読んでみてね。

新潟県／山田薫

「アウトラン」のBGMは最高だ!!と昔も今もあいかわらずです。ゲームミュージックが好きになったのもアウトランがあったからだと思う。

OutRun

僕はPASSING BREEZEが好きでマウンテンバイクに乗ってウォークマン聴きながら町中をはしり回るのが好き。スケーサマーな感じがいい!!(夏)←キックじゃない

チャリで町中を走り回るとは、またずいぶんイキなことを。私は〝SPRASH WAVE〟が好きだな。「アウトラン」が心のゲームって人、手を挙げて!! なんてね。

今回のオススメGM

セガ・ゲームミュージックVOL.1

アルファレコード／2,800円／28XA-107

GMの原点といえる１枚。絶版です、やはり。

山田君オススメ

KARULAND

サイトロン／1,500円／PCCB-00196

「逆鱗弾」以外にも聴きどころは豊富だよ！

首領君他オススメ

女神転生Ⅰ・Ⅱ

ビクター／3,900円／VICL -40029〜30

２枚組、アレンジと原曲。もう最高っス!!

編集部オススメ

ゲエム吟遊詩人

初心者の　レバーガチャガチャ　何故強い？（単に僕が下手なのか？）
三重県／里内雄広

いかにもパンピーな女の子とか、突然すごい連続技出してくるのとかってあるよね。

ルーレット　当たらず順番　譲ったら　何故に出てくる　ポスター（景品）よ
埼玉県／戸春籾屋

あれって、本当に当たらないよね。それとも運が悪いだけなのかなあ？

春だけに　花粉舞いでて　ボッコボコ　くしゃみ止まらず　対戦中
東京都／害忠虫

くあ〜、そんな季節だね。今年も花粉に苦しめらる人、がんばるのだ。

100円で　バーチャロンができるじゃん　……初めてやって　手首負傷
茨城県／ボクだけ？

解説：何も分からずにレバガチャしてたら手首をひねってしまった……。―なるほど。

裂空斬　母は聞こえた　肉うどん（意識して聞くとそう聞こえてくる）
佐賀県／カインのお嫁さん

い、意識して聞くの？　自然に聞こえてくるんじゃなくて？　それは思いこみなんじゃ……。ともあれ、最後まで爆走ありがとう!!　アゲマガ投稿クイーン!!

ゆれてる君
～Swinging for you～

兵庫県／ハゼ

ゆれてるハガキが編集部に舞いこんだ……。困ったちゃんだネ。ふふふ。何が食べたい？（おこらないヨ……）

●プレゼントが届いてラッキー！　亭主があれから帰ってこなくてラッ…、いや合掌。（大阪府／W葉）

●メタルマニアな俺様はラクセル使いさ。今日もどこかでデススピン。
（群馬県／H昭）

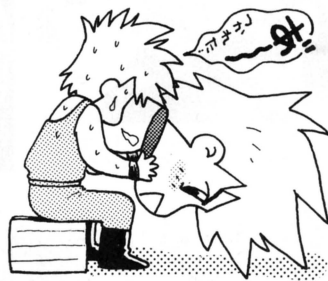
●〝VFキッズ〟の舜の逆立ちがどうなるのかスクープしてくれ。
（京都府／T幸）

★えっと、こんなカンジ。（……）

●過去出たゲームのク○ゲーTOP10をやってほしい。（岩手県／H人）

★あのね、大人の世界っていうのはね……、まあ、すわれ。

静岡県／河野

そんなにゆれていいの？　いい？　東のハナの穴に惹かれたの？　それも、いい、ネ……。

ゾンビとアフタヌーンティー
涙の別れ！ ゾンビ墓場へ還る？ の巻

読者のみんなと怖い話で盛り上がろう、ということで始まったこのコーナーだけど、なんと今回でいったんお別れ。が、しか〜し!!　ゾンビは永遠に死なず！　だって１回死んでるんだもん……。

●ゾンビといえば、私は「超魔界村」のゾンビがいい味出してると思うんですが、友人Ａは「悪魔城ドラキュラ」の、友人Ｂは「スプラッターハウス」のがいいと言います。その辺のところ、ゾンビさんはどう思います？
（三重県／里内雄広）

★やっぱゾンビの場合、やられた時にいかに美しく肉片を飛び散らせるか、ってのがひとつのポイントだと思うわけだ。そういった意味じゃ、「スプラッターハウス」のゾンビなんかやられ方に味わい深いものがあるとおもうけどなぁ。アレ、横からひっぱたかれて破裂したあと、壁にへばりついてたりするんだよなぁ。ああいった根性のあるゾンビに、私もなりたい…。

●藤本家に不気味な空気を漂わせている原因の３分の１が兄、敦也でっす。ボクは彼が某ナ○ルルの人形をビニール袋に入れ、す〜は〜す〜は〜しているのを見てしまったのでっす。「カムイユタリへの祈り」だそうでっす。また、父・昭の風呂が<以下、略>。
（大阪府／藤本みつる）

★来た！　また来てしまいました、このハガキ。先月、すさまじい毒電波を発しながら、どこかを深く病んだファミリーの姿をレポートしてきた藤本みつる。〝でっす〟というワケわからん語尾もそのままに、今度は家族１人１人を紹介していくつもりなのか!?　頼む、頼むからやめてくれ……。あ、頭がァ……!!　でもちょっと好き♥

★と言うわけで、最近ではある種の見せ物小屋的様相を呈していたこのコーナーも、なんと今月限り。ったく、悲しいんだか嬉しいんだか……。でも、全国に大勢のゾンビがいるってことが分かって、少しだけ嬉しかったゾ。それでは、いつの日か再会することのできるその日まで……合い言葉は、リターン・オブ・ザ・リビングデッド!!

アゲマ画廊
ILLUST GALLERY in AGM

富山県／アイク

ハニーちゃんのイラストは、かわいいものが多くてよい、よい、よい〜!! 今回のお気に入りなのだ。(番長)

神奈川県／草薙龍宝

なぜか投稿人気の高いレイレイ。描きやすいキャラなのかな？(ホネ夫)

兵庫県／礼

常連の礼さん、今度は「BATSUGUN」か！俺様もやりまくってたさ……。(番長)

東京都／狆鉤鸕鴣

めずらしくチビキャラがいない、シリアスな絵。なかなかやるな！(番長)

埼玉県／小君

すごい〜!! 命名・バニーちゃんってどう？今回のボクのお気に入りで〜す！(ホネ夫)

東京都／ケロケロナイト

でるのかな、でるかな。でるとよいな。でたらよいな。期待しちゃうよね！(ホネ夫)

福井県／有栖川恭

ブライアント兄妹みたいなかっこいい身内なんてそうそういないよな。(憧れ番長)

愛媛県／堀直樹

サラリー格闘家が遂に登場と喜んでたら、執事とは。む、無念!!(番長)

神奈川県／服部伊織

腰のひねりがせくしぃ〜♥♥ビビアンの歌が聞こえてきそう。(ホネ夫)

神奈川県／南井恵

「神風拳」の投稿も多かった。俺様も気になる双子!!(番長)

長野県／しなのあずみ

ロリロリな瞳がたまらない。その手でしばかれたい…。(ホネ

神奈川県／佐々木美穂

ボクが◯プ専でもあるのを知ってたのかい？ドキドキ(ホネ夫)

新潟県／新井恭子

夏からまたまた新作ラッシュなセガ。目が離せん!!(番長)

番長の気になっちゃう一枚

栃木県／甲斐柾貴

なんとしたことじゃあ〜!! これは!! お兄さん一本ヌかれ……いや、取られたよ。君のセンスにカン・パ・イ♥(完敗とかけるらしい)この閑丸には呆然とさせてもらったぜ。入稿中に実によく効く1枚だった。がくり。(死)

あげまがのまん画でGO！

岩手県／ウド松本

早速届いた"3"ネタ。神の動きの滑らかさはホントにスゴイ!! 必見!!(番長)

新潟県／豊納まゆら

こ、これは……。むううう。ネタが濃いな。心の中の大賞だ!!(このレイジの顔がお気に入り番長)

栃木県／甲斐柾貴

キミの投稿はアツイものが多い!! ホントは全部載っけたいぐらいさ。(アツもの好き番長)

大阪府／アンジェラ・ベルテふぇちともみ

ふぇちうまのまん画もシンプルで、実に愛しかったぜ。多くの投稿者達に、心から感謝!!(さらば番長)

最終回

王様って最強うおうおうおうおうおう

AGM裁きの間

王様も最近裁き疲れてきた(?)ようですし、そろそろお別れの時間といたしましょうか。なぜだか濃いというかベタな方々から人気の高かったこのコーナーも、ついに幕を閉じるのでございます……。

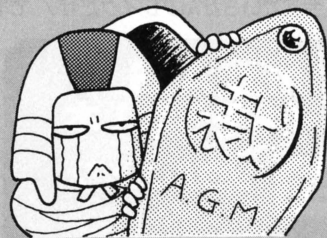
小さいころからIQが高く、まわりの大人に特別扱いされて育つ。
そんな彼女を嫉妬とちかよりがたい印象から仲間はずれにする同級生たち。そんなひとりぼっちのさびしさを勉強にうちこむことでまぎらわし、それがしだいに研究へと発展していく。
夢である世界征服とは、自分が頂点にたち、人々を支配することによって、ひとりじゃなくなろうとする考えのあらわれじゃないだろうか…。
と、そんなことを想像してしまうほど紐緒さんが好きです。お姉様ってよばせて―♡って私のが年上…(涙)

茨城県／まみこ

王：鏡魅羅ばんざ～いざ～いざ～い!! 下僕：王様は魅羅ちゃんファンであった。もちろんときメモ対戦ぱずるだま基板も所有されているのだ。世界征服ロボも好きらしい。

●～詩織と相合い傘STORY～
ある日、私は詩織イベントで唯一見てない相合い傘イベントを見るまでやり続ける決心をした。プレイ3回目にして、相合い傘をすることができた!! しかし、落とし穴が……!! デートに誘ったハズの女の子が、来ない、来ない、来ない……、そのままバグってしまった!! セーブしときゃよかった……。それでもくじけずにやり続けた。学校にも行かず、徹夜で頭がボウッとしてきたプレイ7回目の'97年9月5日、ついに成功!! 本当に涙ものだった。このときの感動は、今もアルバムの中にしまってある……。おしまい。（徳島県／PN・赤い髪の彼女）
★お疲れぢゃ。世は何度も見ているがな。フンフンフン～♪（←王の鼻歌）

●王様!! 僕、ときメモプライベートコレクション予約してきました!! でもPS持ってません(お金がないから)。こんな僕に「王の施し詰め合わせセット(ときめきコレクション)」をめぐんで。愛っていいですね。（岩手県／首領バカちょ）
★愛があるのと金のないのは別問題ではないぞよ。愛のためにバイトするのぢゃ!!
下僕：王は永い眠りへとおつきになるようです。君の心の中で、いつまでも……。終

TAITO BURNING SPOT

オッス!! タイトーファンよ、元気に投稿してたか？ 結局公認にならずにこのまま終わるのは残念だが、最後までBURNING.／
ではハガキ紹介へ移るぞ。

●「タイトーの思い出ゲー」というより、「思い出ゲーがタイトーだった」ということが多いのだが、思い出深かったのは「バブルボブル」。当時アイテムの出し方が分からなかったので、地道にやってたな。「奇々怪界」もハマったし、「S・C・I」も……。書ききれんがな。
（東京都／あづまの甲斐次）

★確かにタイトーってかなりの本数作品を生み出してるから、「思い出ゲーがタイトー」になるのも納得。どれも7～10年も前の作品だな。時の経つのは早い……。

●「カイザーナックル」は味のあるキャラ達に魅了されて何度となく遊んだゲームですが、べらぼーにボスが強いため、エンディングを拝むことのできなかったゲームでもあります。（東京都／狆狗驢鴆）
★CPUのムズさが半端じゃなかったよな、キャラクターは好きなんだけど。今回AOUショーで発表された「サイキックフォース」は、初心者のための"オートガード"機能などもついてることだし、その辺の難易度調整は期待したいところ。

兵庫県／礼

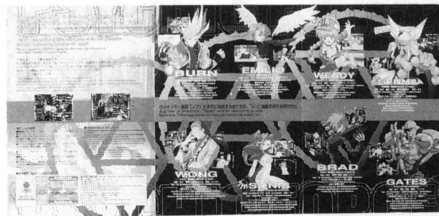
4人同時プレイ可能のアクションRPG。このテのゲームは、際限なくハマれるよね。

東京都／赤城久留美

ああ、これ、一度でいいからやってみたいよな。くぅ～っ!!(無念……)

●まだ思い出ってほど古くないけど、「レイフォース」。SHTなんてほとんどやったことなかったけど、十分ハマりました。音楽もバックストーリーも最高.／（愛媛県／丹生谷ひろみ）

AOUショーで発表された「サイキックフォース」のパンフレット。画面写真が手に入らなかったのだ、すまん。

個性的なサイキッカー達。男性には"ウェンディ"、女性には"ウォン"や"ブラド"が人気高そうだな。

ポリゴンを使った3DSHT「レイストーム」と、ステージが360°というシステムの対戦アクション「サイキックフォース」が気になる新作。メーカーの看板キャラが今1つ乏しいだけにかなり期待したいよね。
短い間だったけど、タイトーファンの集いにつきあってくれて、とても感謝している。しかし、懲りずにどこかでコーナー開設の機を狙うのであった。ははは。

京都府／佐々岡ゆりの

音楽、ゲームともに実に名作!! 今考えるとキャラの顔もこれぐらい愛嬌あればよかったんだが……。

4月号のゴメンナサイ

P71 リアルバウト餓狼伝説
素崇雷→秦崇雷
P107～ファイティングバイパーズ
マーラーが使用できるのは対戦回数が15,000回を超えた台です。また、技表で先月号で公開された技が赤字になっていませんでした。
P152 八白土星の昭和47年生まれは、昭和49年生まれの間違いでした。

最後の王様の施しを受ける者は、岩手県／首領バカちょぢゃ。ときメモセットかどうかは知らぬぞよ。4月号のテレカ当選者……秋田県・岩元勝、福島県・明神彩子、神奈川県・菅沼栄美、徳島県・山本春彦、熊本県・小池田収(敬称略)

Volume.
7

Arcade
Game
Data
1996.3.30

Yeah！ そろそろ暖かくなるシーズンだけど、みんな楽しんでるかーい!? アーケードで今ウケてるタイトルをランキングしてきたこのコーナー、m.c.A.G.がハイボルテージにお送りしてきたけど、今回でいったんブレイクだぜ！ でもみんな、アーケードスピリッツは失くすなよ！ サンキュー!!

m.c.A.G.のイキそうな1本

2位 ソウルエッジ

ナムコ FIG

先月号で紹介したガードインパクトやハーフガードなど、ナムコの格闘ゲーならではのこだわりがテンコ盛り。メガヒットになりそうな予感が……。

READER'S VOICE 読者から一言

7位 電脳戦機バーチャロン

セガ ACT

この機体に、一体いくらつぎこんだことか……。5～6万円は軽いもんです。おかげで強くなれて、よく行くゲーセンでは連勝かましてます。逃げ逃げ君をよく見かけますが、それじゃ強くなれないと思いますよ。とくにアファームド使って逃げてるヤツ、ダメだぞー!!

埼玉県・浜町アファームド

m・c・A・Gより：そうそう。やっぱ人生、逃げてばかりじゃダメだよな。って、そんな大げさな話じゃないか。でも、埼玉に住んでどうして浜町なのか!?

今月のインカムランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1	1	バーチャファイター2.1	セガ	FIG	196
2	NEW	ソウルエッジ	ナムコ	FIG	188
3	4	ファイティングバイパーズ	セガ	FIG	147
4	3	リアルバウト餓狼伝説	SNK	FIG	113
5	2	鉄拳2 Ver.B	ナムコ	FIG	99
6	5	ストリートファイターZERO	カプコン	FIG	81
7	6	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT	78
8	12	バーチャストライカー	セガ	SPT	73
9	10	19XX	カプコン	SHT	61
10	NEW	D&Dシャドー オーバー ミスタラ	カプコン	ACT	58
10	8	パズルボブル2	タイトー	PUZ	58
12	20	エースドライバー ビクトリーラップ	ナムコ	RAC	49
13	9	アルペンレーサー	ナムコ	SPT	43
14	11	レイブレーサー	ナムコ	RAC	42
15	—	ヴァンパイア ハンター	カプコン	FIG	40
16	17	対戦麻雀ファイナルロマンスR	ビデオシステム	MHJ	37
17	13	ダートダッシュ	ナムコ	RAC	36
18	15	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	FIG	34
19	19	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	PUZ	33
20	7	バーチャコップ2	セガ	SHT	32

© 1995 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.／ランキングデータ協力店：㈱ナムコ直営店［プレイシティキャロット新宿店、プレイシティキャロット巣鴨店］／㈱金子製作所直営店［フロント・ロウ］／㈱ビスコ直営店［千川パート２］／㈱セガ・エンタープライゼス直営店［ハイテクセガ渋谷、池袋GIGO、ハイテクランドセガ秋葉原］／㈱シグマ直営店［ゲームファンタジア 渋谷、ゲームファンタジア サンシャイン、ゲームファンタジア ミラノ］／南大塚TIME MACHINE／㈱アテナ直営店［ゲームスポット アテナ町田店］／八王子TVランド

アゲマガ読者に聞きました。

ハガキ集計最終回特別企画 読者の声、大放出!!

各アーケードからのデータほか、読者のみなさんからのハガキを集計して構成してきたこのページ。最後は、そんなハガキの中の"声"を大公開! 励みになったり反省させられたり……人生いろいろだ。

●AGMは略すと「アゲマガ」だそうですが、わが家では「あげまん」と呼ばれています。その方がなんか良くない?(埼玉県/飛高綾子)

★うう～む、編集者は今まで、略すと「アケマガ」になるんだと思ってたという……。

●読者コーナーをもっと大きくしてくれるといいなぁー。(北海道/羽田和美)

★結局最後まで、たいして大きくできなかったけど……このスペースで許して下され!

●シューティングゲームのページをもっと増やしてくれ!(埼玉県/渡辺久二彦)

★増やしたかった。増やしたかったのにぃ!!

●TAITO BURNING SPOTが素晴らしい!! いきなり打ち切りになんかしないでね。(秋田県/原田勝彦)

★コーナーどころか、雑誌そのものが…(涙)。

また会える日を楽しみにしてるぜ、みんな!!

NOTICE

今アーケードでいちばんINなゲームは何か? ということでお送りしてきたこのページも今回が最終回。データ集計にご協力いただいた方、どうもありがとうございました。

m.c.A.G.より一言

愛してたぜ、みんな!! じゃあな!

読者の人気ゲームランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT	945
2	2	バーチャファイター2.1	セガ	FIG	884
3	1	ファイティングバイパーズ	セガ	FIG	846
4	3	リアルバウト餓狼伝説	SNK	FIG	813
5	NEW	ソウルエッジ	ナムコ	FIG	647
6	4	鉄拳2 Ver.B	ナムコ	FIG	609
7	NEW	D&Dシャドー オーバー ミスタラ	カプコン	ACT	547
8	12	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	PUZ	525
9	6	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	FIG	519
10	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	FIG	488
11	7	闘神伝2	カプコン	FIG	463
12	20	沙羅曼陀2	コナミ	SHT	450
13	14	ストリートファイターZERO	カプコン	FIG	437
14	10	バーチャコップ2	セガ	SHT	422
15	13	19XX	カプコン	SHT	387
16	11	ヴァンパイアハンター	カプコン	FIG	370
17	15	レイブレーサー	ナムコ	RAC	304
18	16	マンクスTT	セガ	RAC	294
19	NEW	バトルガレッガ	エイティング/ライジング	SHT	265
20	19	ダートダッシュ	ナムコ	RAC	212

取材協力:南大塚TIME MACHINE/上記のランキング中の略称は、FIG=格闘、ACT=アクション、MHJ=麻雀、PUZ=パズル、TBL=麻雀以外のテーブルゲーム、SPT=スポーツゲーム、SHT=シューティング、RAC=レース、ETC=その他、を表しています。

インカムランキング協力店紹介

AMUSEMENT FACTORY タイムマシーン

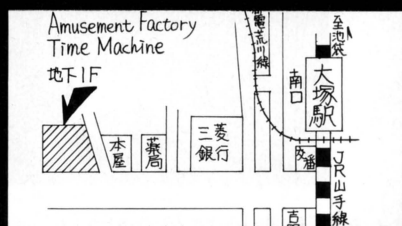
東京都豊島区南大塚3-44-11フサカビルBI
TEL 03-5951-6024

JR大塚駅近くのビルの地下に昨年6月オープン。学生街ならではの、新機種もすべて1プレイ50円、というこだわりが嬉しい。店内に置いたコミュニケーションノートに加え、パソ通による情報交換にも積極的に取り組んでいる。

40インチ筐体を連結し、4人パーティーで楽しめるようにした「D&D」の新作は大人気!

新登場のソウルエッジには常にお客さんがついている状態だ。

MAP

NEWS & INFORMATION CLIP

AGM HEAD LINE

各地で新たなテーマパークオープン 国内最大規模の屋内テーマパークも

暖かくなってきて、外へ遊びに行く機会も多くなるこれからの季節、見逃せないのが各地にあるテーマパークだけど、ナムコとセガは、それぞれ新しいテーマパークをオープンさせる予定だぞ。

ナムコは6月、「ナムコ・ワンダーエッグ／たまご帝国」に続く第2テーマパークとして、東京・池袋に都市型テーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」をオープンさせるぞ。ナンジャタウンは、屋内型テーマパークとしては国内最大の規模。4人乗り戦闘ヘリによるVRアトラクション「ファイアーブル（仮）」など、大型アトラクション15施設が設置される予定だ。今からオープンが待ちきれない!?

セガ福岡ジョイポリス

セガが4月にオープンさせる「福岡ジョイポリス」には、3Dモーションライド・アトラクション「AQUANOVA（アクアノーバ）」が設置されるぞ。3D映像とモーションライドを組み合わせたうえ、プレイヤーの選択によってストーリーが変化する双方向性をもつタイプとしては、日本初登場。

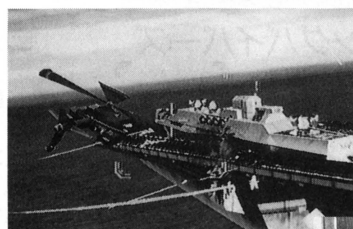
福岡ジョイポリスは、大規模複合商業施設「キャナルシティ福岡」内に併設される予定だ。

プレイヤーがかける偏光メガネにより、大スクリーンの映像を3Dで楽しめるぞ!!

サンシャイン・ナンジャタウン

基本テーマはエモーショナル・デジャビュ

5つの街区から構成されるナンジャタウンは、昭和中期の懐かしい町並みがコンセプトだ。

なんと蚊取りシューティング（!）というコミカルなライドも登場するらしいぞ。

ヘッドマウントディスプレイを装着して、フルコンピュータグラフィックスで描かれたリアルな仮想空間での空中戦を展開する、それが「ファイターブル（仮）」だ。

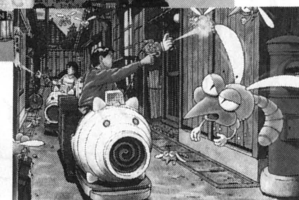
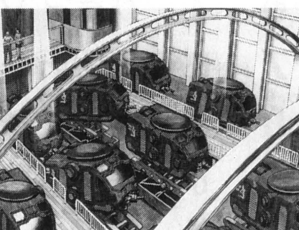
ナンダーバード航空騎兵隊の一員として戦闘ヘリに乗り込み、ゴースト核融合炉の火を消すために出動せよ！ 大型の体感筐体は4人乗りの大型タイプとなっているぞ。

あの「超人学園ゴウカイザー」ラジオドラマ化決定!!

昨年秋、テクノスジャパンから発売され、好評を博した格闘ゲーム「超人学園ゴウカイザー」。魅力たっぷりだったキャラクターたちはコスプレマニアの間でも熱烈に支持されていたけど、今度はそのゴウカイザーがラジオドラマ化されることになったぞ。

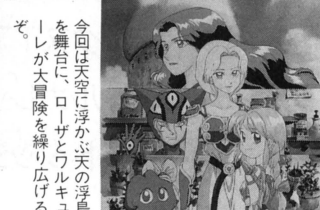
ラジオドラマ「超人学園ゴウカイザー」は、4月より毎週土曜日、24時30分〜25時まで、TBSラジオ"アニメEXPRESS"内で放送される予定だ。ラジオでのDJは桜井智氏、脚本はあの大張正己氏が担当するということだから、ファンは楽しみに待つべし。

この通り、スタジオ収録も順調に進行中。これでまた懐かしいキャラたちに会えるぞ！

独特の世界観のとりこになってる人も多いんじゃないかな。

名作RPG「ワルキューレ」、今度はデジタルコミックに!!

86年にRPGとして登場し、大ヒットしたナムコの「ワルキューレの伝説」。あのワルキューレが今回、CD-ROMのデジタルコミック（Windows版・希望小売価格5900円）として登場することになったぞ。ワルキューレといえばこの人！ の富士宏氏が今回はキャラデザイン以外にストーリー原案まで担当。こいつは要チェックだ。

鈴木真仁、久川綾をはじめ、人気の声優陣が勢ぞろいだ。

デジタルコミックだから、アクションゲームが苦手でもワルキューレの世界を十分楽しめるぞ。

今回は天空に浮かぶ天の浮島を舞台に、ローザとワルキューレが大冒険を繰り広げるぞ。

「ガン スミス キャッツ」O.V.A Vol.2発売記念のプレゼント!

講談社『アフタヌーン』誌に連載中の美少女アクション「ガン スミス キャッツ」。好評のO.V.Aは4月に第2巻(30分、LD・VCとも税込5800円)が発売されるぞ。記念のプレゼントも見逃すな!!

彼女たちのド派手なアクションは、いつもどおり健在だぞ!!

GUN SMITH CATS

4月1日 発売予定

レディース・バウンティーハンター、ラリーとメイの2人組。今回は、銃器密売をめぐり女殺し屋・ラディノフに狙われるハメに……。

PRESENT

OVA第2巻の発売を記念して、作中に登場するハンドガンCZ-75のエアガンと特製Tシャツをセットで3名にプレゼント。応募はAGM編集部・エアガン係まで。締切りは4月25日。よろしく!

中古ゲーム機オークション、インターネットも活用へ

当コーナーでもこれまでに何回か紹介してきた、ケイアンドユウ(大阪府東大阪市)による中古ゲーム機のオークション。相変わらずの盛況ぶりだけど、今度は1年後をめどにインターネットを活用したオンラインオークションを導入するのだとか。最近では中古カラオケ機器のガレージセールなどもオークションと同時開催し始めていて、絶好調ってカンジだ。筐体を買ってみようと思ってるキミ、1度会場をのぞいてみては?

オークション会場には威勢のいいかけ声が響いているぞ。

大型の中古筐体なんかもたくさん出展されているのだ。

「スーチーパイII」O.V.A アフレコ終え制作快調!!

ご存じジャレコの人気麻雀ゲーム「スーチーパイII」がこの春、OVA化される、ってのはすでにご紹介したとおり。先日、都内のスタジオに声優のかないみかさん、西原久美子さんらを集めてアフレコが行われたぞ。みなさんシリーズでもう顔なじみということで、なごやかな雰囲気で録音は終了した。制作はいよいよ追い込みだ!

お約束の変身、脱衣シーンもバッチりの本編は、イラスト数井浩子、セルワーク渋谷圭子というコンビで制作中なのだ。

ずらりと勢ぞろいした人気声優のみなさん。壮観な眺めですな。

ホリプロ、CGを駆使してバーチャル・タレント開発へ

芸能プロダクションのホリプロが、CGを駆使して創るバーチャル・タレントを開発中だ。コードネーム「DK76」という"彼女"は、生い立ちから性格まで設定され、人格を持っている、という。こいつはかなりの異色新人だね!?

開発後はCD発売からCM出演まで予定されている、とのこと。

コンパイル、幕張メッセで1万人のゲーム大会開催!!

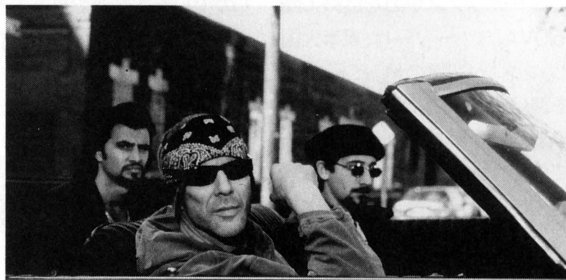
コンパイルは、3月からインターネット上にホームページを開設したことを記念して3月24日、幕張メッセに於いて「第2回 全日本ぷよマスターズ大会」を開催したぞ。同大会には、単一のゲーム大会としては前代未聞の、なんと1万人が参加(!)。テレビカメラの設置された会場は、異常なほどの熱気に満ちあふれていたぞ。

盛り上がっている~!!(この写真は昨年の第一回大会での模様です)。

AGMオススメ新作情報

今月のオススメ映画は、「ナインハーフ」で日本中の女性をトリコにし、プロボクサーとしてもこれまた話題を呼んだミッキー・ローク主演の作品だ。「ナインハーフ」当時より年輪を重ね、さらに磨きのかかった彼のアダルトな魅力が光る作品となっているぞ。

舞台はニューヨーク。麻薬取引の世界に最強のドラッグディーラーとして君臨する男、タンク(トゥーパック・シャクール)には、長年の因縁で対立している男がいる。その男の名はブレット(ミッキー・ローク)。彼が8年間の刑務所暮しを終え、生まれ故郷の街に戻ってきたところから、物語は始まる。目障りなブレットを、ドラッグを利用して亡き者にしようと画策するタンク。対立する2人のドラマは、やがて……。

ハーレム、ブロンクスなど、ニューヨークロケがリアリティを生み出しているぞ。

ハード・ブレット 仁義なき銃弾

監督:ジュリアン・テンプル/出演:ミッキー・ローク、トゥーパック・シャクール、ジョン・エノスIII他　4月6日より銀座シネパトス他にて公開

Book&Video

REAL BOUT餓狼伝説

発売中
サイトロン
VHS/LD4,800円

数々の連続技からキャラ別攻略、エンディングを完全収録。ゲームオリジナルの声優さん総登場のショートストーリーも聞き逃せない。

Misty Orb/高田明美

発売中
NTT出版
2,000円

高田明美さんのオリジナル画集。64Pにわたる描き下ろしを多く含む作品は、今までとはまた違った大人っぽい雰囲気が楽しめる。

ゲームブック ドラゴンクエストVI 1,2

4/3発売
エニックス
各580円

国民的人気"ドラクエVI"が、全4巻にわたるゲームブックになって登場。今回1,2巻が同時発売。旅立ちから、2巻はフォーン城までを収録。

洗礼

4/1発売
バップ
VHS 15,800円

楳図かずお不朽の名作が、20年たった今ついに映画化された。美と生に執着する母親は愛娘の脳を乗っ取り、若く美しい体を手に入れるが……。

アイドル・ファイト スーチーパイII

4/20発売
日本コロムビア
VHS/LD6,000円

続々登場する"スーチーパイ"メディアだが、今回待望のOVAが発売される。"伝説の牌"をめぐるアイドルファイターは、超必見なのだぁ。

RANCE①〈極寒のパンドーラ〉

4/25発売
ワニブックス
880円

「ランス」といえば夏に5が出るけど、一足先に発売されるノベルでもえっちは健在(?)。あかほりさとる氏のオリジナルストーリーで構成。

Ninja者 上の巻

発売中/ユーメックス/VHS、LD:各5,800円

ユーメックスが力を込めて贈るOVA。ストーリーは、軍事大国"カブス"が辺境の地"ビャクロ"を襲い村は崩壊するが、一部の忍者が幼い姫を連れ、逃げ延びていた。そして数年後、その忍者達の子供は成長し、"カブス"に復讐を誓う、というタイトル通りの忍者もの。右のジャケットを見れば分かる通り、キャラは個性的でかわいいし、作画もしっかりしているので、アニメファンは要チェック! 全2巻で、"下の巻"は5月29日発売予定。先行で連続ドラマ含むシングルCDが3枚発売されているので、そちらもお見逃しなく。そして、この"Ninja者"告知ポスターを、10名にプレゼントしちゃうのだ。興味を持った人は、下のはみだしを見てね!

Music

TWO→(RE)MIX/TWO-MIX

発売中
キングレコード
1,500円

大ヒットを博した"JUST COMMUNICATION"と"RHYTHM EMOTION"がリミックスされたミニアルバム。同時発売のシングル"TRY"もチェック!

もっと! ときめきメモリアルMAR. ~featuring 早乙女優美~

発売中
キングレコード
2,800円

シリーズも第10弾にもなるおなじみドラマアルバム。少し大人に近づく優美ちゃんが、ドラマ、歌、ショートダイアリーで元気をくれるよ。

銀河鉄道の夜

発売中
マーキュリーミュージック
2,200円

文学小説の名作を、有名声優が優しく語ってくれるドラマCD「VO-ICE LAND」シリーズ。「不思議の国のアリス」や「少年アリス」も発売中。

ドラゴンフォース

発売中
ポリグラム
2,800円

サターンから発売された超大作シュミレーションRPGの、オリジナルサウンドトラックが早くも登場。エンディングテーマ「未来」も収録。

神凰拳

発売中
サイトロン
1,500円

発売前から人気の高かったサウルスの対戦格闘ゲームのサントラ。初回特典はキャラステッカー。これだけで欲しくなる人も多いのでは!?

パンツァードラグーンII(ツヴァイ)

4/20発売
NECアベニュー
2,800円

「パンツァードラグーンII」のフルアレンジアルバム。美しい世界観をゲームで味わったら、今度は耳で心ゆくまで味わってほしい。

Don't wanna cry/安室奈美恵

発売中
エイベックス
1,000円

小室哲哉プロデュースによるニューシングル。ダイドー"ミスティオ"のCM曲。彼女の高くのびる声が存分に生かされた、とってもテンポの良い曲調は、思わず口ずさみたくなる。全国ツアーも始まったことだし、今年も彼女の活躍が楽しみでしょ!

告白/金月真美

発売中
キングレコード
1,000円

"ときメモ"のハッピーエンディングの曲を、"藤崎詩織"こと金月真美さんがやさしいバラードで歌ってくれる。C/Wの"夕凪便り"も"詩織"のテーマ曲のアレンジだし、ファンなら絶対持っておきたい1枚!! と思わず断言してしまうほどよいです。

YUKIMIX

4/22発売/エアーズ/2,800円

「サイレントメビウス」のキャラクター・イメージアルバムの最後を飾るのは"彩弧由貴"。彼女の心情を歌い上げるのは岡本麻弥さん。新曲含む全7曲を収録。ブックレットはもちろん描き下ろしCGも収録されている。

キミの住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク(株) AGM Ninja者ポスタープレゼント係まで。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

Consumer Players

アーケードゲーム移植情報

THE KING OF FIGHTERS'95

・セガサターン ・発売中 ・対戦格闘アクション
・SNK ・7,800円 ・T.A.Rシステム

ここまできたら、燃えるしかないッ! サターンで燃え燃え〜!!!

八神家の復讐の炎だ。京……。

T.A.R.システムにより、ロード時間の不快さもなくなって、あとは全力で遊びぬくのみとなった〝KOF'95〟。個性と魅力がキラリと光るキャラがたくさん登場してるのも、3対3のチームバトルで対戦するルールからして理解できる。

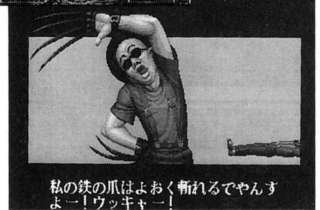
しかもチームエディットで好きなキャラが選べるから、愛情もひとしお。

はっきりいって完全移植と言いきれるほどのデキなので、ファンなら何のためらいもなく買っても損はないんじゃないかな。

やっぱりハァァーックション!! な八神君、いつ見てもステキ♥♥♥

美しい彼の肢体が、しなやかに空中に舞い上がるその瞬間、ウッ……ハ、ハァ、ハァ……。

〝95〟新キャラの一人、如月影二。彼の魅力はとどまることを知らない……と思うよ、やっぱり。あァ、霞斬り。

私の鉄の爪はよぉく斬れるでやんすよー！ウッキャー！

所詮は落ちた炎 本物の炎を食らいな……八神!

2度あることはサンドアール

・セガサターン・CRI・4月5日発売・5,800円・パズル&アクション

おまたせサンドアーリスト!! ぱっどをこわすなよぉ!!

ゲーセンでコインを山積みにして〝サンドアール〟をやりまくっている光景をよく見かけたけど、今回移植されることで、おうちでも燃え燃えできるようになって、またまたサンドアーリィな日々が続きそうだね。サターンオリジナルモードもあるので、やりすぎて飽きた人でも遊べる配慮がよい。

でも、激しいレバガチャやボタン連打に、果たしてパッドが耐えられるのだろうか。不安。なんて余計な心配してしまうくらい燃えるよね。パズルゲームの王様(断言)!!

一人でも長く遊べるように、お金(アイテムが買える)の概念を加えるなどのアレンジが。

難易度の設定もできるのだ。これですぐくじけちゃう人も安心して遊べるね。

ミニゲームの一つひとつをずーっと遊べるフリープレイモードも。

元がST-V基板だけに、移植度の高さも文句なしだよね。パズルゲームファンも大満足。

首領蜂(ドンパチ)

・セガサターン・アトラス・4月26日発売・5,800円・シューティング

硬派なSHTが、サターンに完全移植!!

率直にいうと、アーケード版の完全移植。しかも今回、縦スクロールのSHTで一番の問題点である画面の比率を自分で調節できるのだ。しかも、誰もが遊べるように無限コンティニュー設定、硬派なSHTファンにはスコアアタックモードと、万人向けな作りがとってもうれしい。ありがとう、アトラスさん。

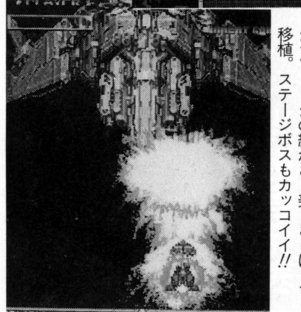
ボタン押しっぱなしレーザーと、ショット連打の使い分けが楽しい。でっかいビームは、いつの時代も心惹かれますな。

気持ちいいほどパワーアップしていくレーザー&ショット。レーザー時のボンバーは最強!!

自機選択画面。戦闘機3機の中から選ぶ。ボンバーの種類は全機とも同じ。

弾避けが熱い!!

グラフィックの細かさ、美しさもばっちり移植。ステージボスもカッコイイ!!

© SNK1995/©SEGA 1995,1996 ©CRI 1996/©1995,1996 ATLUS/CAVE
※画面写真はすべて開発中のものです。

読者ぷれぜんと！

AGM
しつもんテレフォン
03-5642-8403
平日の午後4時～6時まで。ただし、時間外の電話やゲーム内容、ウラ技などについてはお答えできません。

P.148のアンケートの答を、本誌に付いているハガキに記入の上、編集部まで送って下さい。記入が不十分なものは無効になります（住所、氏名ははっきりと書いて下さい）。締め切りは4月30日当日消印有効。当選者は発表をもってかえさせていただきます。今までたくさんのご応募、ありがとうございました！

1「バーチャコップ」ガン ガーディアン

1名

燃え燃えガンシューティング"VC"の、主人公レイジ達が使っている銃のモデルガン。貴重品だ！

提供：セガ

2「ファイティングバイパーズ」バンダナ&ステッカーセット

2名

なかなか手に入りにくい、レアなアイテムをなんと2つセットでプレゼントしちゃう。

提供：セガ

3 カプコンAOUショーセット

5名

2月に行われたAOUショーに行けなかった人や、行ったけどもらいそびれた人もいるのでは？『ストZERO2』のプロモビデオやバッグが目玉かな。

提供：カプコン

4 本革製 草薙京グローブ

2名

コスパから発売されている、本格的京さまグローブ。一気にコスプレするか、さわってうっとりするか、その他いろいろ使い方はおまかせ。

提供：コスパ

5「マジカルドロップ2」ポスター

7名

ますますキャラクターもかわいくなって登場した『マジカルドロップ2』。そのかわいいイラストが描かれたポスターを7名に。

提供：データイースト

6 アニメ「バーチャファイター」テレカセット

番組放映も延長だし、ビデオも続々発売されてるし、アニメも絶好調な『VF』のテレカをセットでプレゼント！

2名

提供：セガ

7「バーチャファイター2」ラブリー耳かき

各2名 合計22名

細かいけど、今回は1キャラにつき各2名プレゼント。欲しいキャラの名前を一人だけ賞品希望欄に書いてね。

提供：セガ

8「バーチャファイター2」ぬいぐるみキーホルダー

4名

1Pカラーセットと2Pカラーセットを各2名に。どちらが欲しいか、賞品希望欄に書いてね。

提供：セガ

9「19XX」販促ポスター

5名

このド迫力!! イラストがメチャクチャかっこいいのだ。サイズもB全判とビッグなので、お部屋に飾ると圧倒されちゃうかも。

提供：カプコン

10「スカイターゲット」テレカ&ポスターセット

提供：セガ

5名

デザインの良さはさすがってかんじです。横型ポスターに、更にレアなテレカまで付けちゃう!!

11「電脳戦機バーチャロン」特製下敷き

3名

表はポスターと同じ絵柄、裏は各バーチャロイドの性能が描かれている。こ、これはホントにすんごく欲しいです、ハイ。

提供：セガ

12「マンクスTT」横型ポスター

AGM最後のプレゼントを飾るのは、このCGが美しいポスター。今回の品はクオリティの高いものばかりだから、慎重に選べよ。それじゃ！

10名

提供：セガ

3月号プレゼント当選者発表

①「鉄拳2」1996カレンダー
岩手県・横田智子、東京都・渡辺俊介、兵庫県・斎藤浩文、大阪府・新井純香、徳島県・佐竹恵美
②AM2研特製「バーチャファイター2」カードセット
北海道・佐々木澄子、新潟県・豊納菊香里、富山県・古村尚大、千葉県・丹羽智子、東京都・志岐知昭、愛知県・加藤正義、京都府・中江匡博、大阪府・津崎秀喜、福岡県・高橋由美子、熊本県・奥村悦郎
③「マンクスTT」ポスター
北海道・神谷健吾、千葉県・越智勝志、埼玉県・平山教博、東京都・上林辰宝、長木進、大阪府・植田雄一、広島県・尾本直隆、香川県・乃生博明、鹿児島県・濱平麻美、長崎県・山下剛
④セガスタッフジャンパー
長野県・与曽井良輔、神奈川県・佐々木美穂
⑤草薙京テレカ&炎のピンバッジセット
秋田県・大沼角共、福島県・岩橋高寿、石川県・村岸卓也、岐阜県・横井晋司、静岡県・加藤健大、三重県・坂本敦志、大阪府・道場彩、福岡県・伊藤美加、福岡県・橋本細苗、沖縄県・横山佳織
⑥神風拳描き下ろし色紙
スサノオ：新潟県・浜本賢治、弁財天：神奈川県・吉田はるえ、チチ&ネネ：青森県・珍田敬宗
⑦「バーチャファイター2」ポストカードセット
岩手県・高橋あゆみ、福島県・古谷徹、埼玉県・久保田香、飛高綾子、熊本県・中島あづみ
⑧KAZU&YASUテレホンカード
東京都・橋孝弘、兵庫県・井上舞雄、福岡県・桃井康孝
⑨ナムコ新作ポスターセット
千葉県・宇佐京子、東京都・新谷忠勝、愛知県・松原光輝、香川県・橋本幸典、福岡県・平本裕宣
（※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。）

櫛田理子の ARCADE TIME MACHINE

Episode.7

魔界村

ダイクマで買った空気清浄機で花粉退治中。

1985年

・新日鉄釜石、ラグビー日本選手権で初の７連覇達成。
・「科学万博・つくば'85」開催。
・民営化によりNTT、JT発足。
・詐欺まがい商法の豊田商事・永野一男会長、多数の報道陣の目の前で刺殺される。
・羽田発大阪行きの日航ジャンボ機、群馬県御巣鷹山中に墜落。
・中森明菜「ミ・アモーレ」、映画「アマデウス」がヒット。
・写真週刊誌ブーム（FF現象）。

■カプコン■1985年■アクションゲーム

魔王に連れ去られたプリンセスを助けに、ヨロイ姿の騎士アーサーが魔界村を進んでいくアクションゲーム。オカルトタッチの演出で大人気作に。

パンツ一丁でも地球は回る

光速を超えて過去へとさかのぼり、一瞬にしてあなたを当時の熱狂の渦のまっただなかへとお連れする、アーケードタイムマシン。

突然だが、あなたにとっての、「一番情けない格好」とは……？　自分でも、他人の格好でもかまわない。なにが思い浮かぶだろう。私は間違いなく、「オトコのパンツ一丁姿」、これ以外考えられない。

ムエタイの選手のような、生地もシェイプもキチンとしたトランクスならまだ何とかなるが、綿で白地だったりすると、いくらカルバンクラインでも情けなく見えてくる。これは、1985年前後に受けたショックの影響なんだよね〜。そのショックのひとつとは、あるアニメ雑誌の付録だった、「機動戦士Ζガンダム」の着せ替え人形。そこには、すでに私の人生の半分以上を費やして想いを寄せているシャア閣下の、ピチピチのブリーフ姿があった。想像つくだろうが、やっぱり色は赤だ。当時、ずーっと女子校育ちで純情だった私が、これから受けたショックといったら、あーた、もう！　１年戦争のときのシャワーシーンでは、たくましい筋肉で「ハダカでも無敵!!」なんて感じを出してたシャア少佐だったのに、ブリーフ一丁で素顔のクワトロ大尉は、なんとも無防備で危なげな感じだったんだな〜。ため息出ちゃうよ。そして、もうひとつショックを与えてくれたのが、このゲームなのだ。ってことで、どうやら今月のフライトの準備も完了したみたい。「魔界村」の時代へ、BEYOND THE TIME！

実はこの「魔界村」の主人公、アーサーがまた、パンツ一丁の人だったんよね〜。アーサーはボーボーのひげ面で、騎士というよりは山男、って感じだったから、そんなにカッコイイワケでもなかったけれど、それでも甲冑に身を包み、槍を手にした姿は立派なもんだったわよ。しかしだ、彼はスグに脱いでしまう。敵の体にちょっと触れただけで、敵の弾をちょっと受けただけで、スグに甲冑を脱ぎ捨てて、パンツ一丁になってしまうのだ。彼はトランクスを愛用してはいたが、ボクサーのはくようなキチッとしたものじゃなくて、白いペラペラのヤツだったし、なにより暗い森や墓場で、ゾンビ相手にパンツ姿で戦う、その画面イメージを想像してみてほしい。なんだかけっこうキテルでしょ？　これまた、顔が真っ赤になるくらいショックだったんよ。

さらに、確かこれは続編の「大魔界村」のときに判明したんだと思うけど、彼のパンツの柄って、かわいらしいイチゴちゃんなんだよね〜!?　もう、どうするよ!?

「魔界村」は、ほかのゲームとは段違いの難しさで、かえってゲーム好きな子たちの人気を集めた、そんな作品だった。だから、ゲームコーナーでもいつも人を集めていたし、ファミコンでもヒットしたようだけど、アレだけは自分から進んで遊ぶことはなかったなー、私は。アーサーに脱がれた日には、気が動転してゲームどころじゃなくなっちゃうからね。でも、「大魔界村」が流行したときには、私はゲーマーなボーイフレンドとコレを遊ぶはめになっちゃってさ〜。そのときに、自分の中のワケのわからん気まずさは、ある程度だけど清算できたんだと思う。

その後は、さすがに私も成長したのか、いまではブリーフ一丁の男性ダンサーたちの巣くつ、あの「J-mens トーキョー」にいっても平気どころか、喜んじゃうくらいになりました。で、ときどき思うんだ。「いまごろ、アーサーはプリンセスにパンツ洗ってもらってるのかなー？」、なんて……。

私がハマったこのゲーム

「魔界村」はよかった。足りないノウミソのおかげでクリアに半年もかかったけど。「パターン作成」は苦しくても、楽しかったです。

追伸：ぼくちんはゲーム下手なので、常人の倍以上のクリア日数を要します。ほかの人がいろんなゲームを楽しくプレイしていても、ぼくはクリアするまでストイックにプレイ。「おまえそればっかじゃん、よくあきないね〜」なんて言われても、未知なるものに手を出すことを恐れる私は、そればっかなのです。　（真・ダモーホ尊や）

理子より：「魔界村」をクリアできるのに、ゲームが下手とは言わせん！　そうそう私は、世界一固いキャラとして一世を風靡したこともある、あのレッドアリーマーのモデルになったAさん（と伏せても名字は分かるでしょ!?）と知り合いなのだ。なんでも、いつも赤い服を着ていたせいでその名がついたらしい……。

岩手県／大竹裕里子

新しく「ZERO２」も出て、ますます冴えわたるカプコン節！

理子からみなさんへ

さて櫛田理子は、時空管理委員会より、タイムマシンの運転免許停止処分をくらっちゃいました。過去の居心地があまりによくて、駐禁なのに長く止めちゃったから…。免停が解けるまで、しばしのお別れです。未来でお会いしましょう。

ご愛読ありがとうございました。

© CAPCOM　協力／キョーワ インターナショナル

アンケートハガキの書き方

「編集部へひとこと」の欄には、本誌を読んだ感想・意見などを自由に書いていただいて結構です。希望するプレゼントは、番号と商品名を両方書いて下さい。

ハガキ裏の回答欄には、以下の質問事項への答を、黒のボールペンまたは鉛筆で、枠内に正しく記入して下さい。数字は必ず算用数字（1、2、3）で、1つのマスには1字だけ記入します。「今好きなアーケードゲーム」の欄には、ゲーム名をそのまま書いてくれればOKです。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、回答欄を汚さないように注意して応募して下さい。

■回答欄の記入例

	回答が5	回答が08	回答が15	回答が1
良い例	5	0 8	1 5	1
悪い例	5	8	15	1

複数回答の質問の場合、回答は左のマスから順に入れるようにお願いします。

01	07	15		

1 性別
1 男性
2 女性

2 年齢
※実数で記入。1ケタの場合は、左のマスに0を入れて下さい。

3 学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 自由業
14 アルバイト
15 主婦
16 無職
17 その他

4 あなたがゲームセンターに行く頻度を教えて下さい。
1 毎日
2 週に3～4回
3 週に2回程度
4 月に2～3回
5 月に1回程度
6 3カ月に1回
7 半年に1回
8 1年に1回
9 行かない

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（5つまで）
01 ゲーメスト
02 ゲーム遊II
03 マイコンBASICマガジン
04 ファミ通
05 Theスーパーファミコン
06 ファミリーコンピュータマガジン
07 マル勝スーパーファミコン
08 電撃スーパーファミコン
09 THE PLAYSTATION
10 PlayStation Magazine
11 HYPERプレイステーション
12 電撃プレイステーション
13 セガサターンマガジン
14 サターンFAN
15 Game Walker
16 64
17 ゲーメストEX
18 じゅげむ

6 表1から、あなたが持っているハードをあげて下さい（5つまで）。

7 表1から、あなたが購入予定のハードをあげて下さい（5つまで）。

8 今月号でおもしろかった記事を、表2からあげて下さい（5つまで）。

9 今月号でつまらなかった記事を、表2からあげて下さい（5つまで）。

10 あなたが今好きなアーケードゲームを書いて下さい（3つまで）。

11 あなたが好きなゲームキャラクターを書いて下さい（3つまで）。

表1 ハードリスト

01	ファミコン	11	セガサターン
02	スーパーファミコン	12	PC-FX
03	PCエンジン	13	3DO
04	PCエンジンCD-ROM²	14	ゲームボーイ
05	メガドライブ	15	ゲームギア
06	メガCD／ワンダーメガ	16	バーチャルボーイ
07	レーザーアクティブ	17	Nintendo64
08	NEO･GEO	18	コントロールBOX
09	NEO･GEO CD(Z含む)	19	業務用MVS
10	プレイステーション	20	その他

表2 今月号の記事

01	表紙	27	マジカルドロップ2
02	エースドライバービクトリーラップ	28	ATEI'96ショーレポート
03	東京ウォーズ	29	ソウルエッジ
04	ゼビウス3D／G	30	タイムクライシス
05	ブロップサイクル	31	電脳戦機バーチャロン
06	プライムゴールEX	32	ストリートファイターZERO 2
07	ダンクマニア	33	バトルガレッガ
08	バーチャファイター3	34	マンクスTT
09	バーチャファイターキッズ	35	D&D～シャドー オーバー ミスタラ～
10	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	36	スカルファング
11	ラストブロンクス	37	ファイティングバイパーズ
12	ガンブレードニューヨーク	38	脱衣麻雀学序説
13	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	39	基板購入ガイド
14	NINJA MASTER'S	40	バトルテック戦術講座
15	デッド オア アライブ	41	セガエクスプレスin AGM
16	スーパーGT 24h	42	ネオジオワールド'96
17	スターグラディエイター	43	カプコンタイムス
18	神風拳	44	ナムコサイバージャーナル
19	NEOドリフトアウト	45	コナミファン倶楽部ヤッホー／
20	ストームブレード	46	AGM 読者の広場
21	スラムダンク2	47	COUNT DOOWN A.G.
22	アクウギャレット	48	AGM HEADLINE
23	戦国ブレード	49	アーケードTIME MACHINE
24	E雀ハイスクール	50	付録・エースドライバービクトリーラップ特製ポスター
25	カルトネーム		
26	パズル ピヨピヨ		

基板格安！通販&Pro Shop システムⅢ!!

必ず在庫リストを請求して → お気軽にお電話ください → ご予約後は早くて安心銀行振込

★リスト請求の方法
・郵便の場合、お名前、ご住所、お電話番号を記入した紙と80円切手を1枚送ってください。折り返し最新リストを郵送します。
・FAXの場合、お名前、ご住所、お電話番号、FAX番号を紙に書いてFAXで送ってください。折り返し最新リストをFAXします。
★どちらの場合も次回リストからは毎月自動的に郵送されます。
（記入もれの無いようご請求ください）

★ 必ず最初に、リストをご覧になっている事とお名前をおっしゃってください。（重要）
★在庫の有無と価格を確認してください。
★お電話でご予約OKです。
（ただし原則としてキャンセル・変更はご遠慮ください）

もしもし

★ご予約の際お伝えした金額を銀行からお振込ください。
東海銀行浄心支店▶普通1088974 システムスリー
・東海銀行以外からお振込の場合「電信」でお願いします。
・振込手数料はご負担ください。
★振込確認次第すぐに宅急便で発送します。
（トラブル等がありましたら到着後8日以内にお電話ください）

★ちょっと前の在庫リスト★
（今回は2月末全国に郵送したリストからOLD系を抜粋しました）

P-TYPE(Cボード付)	¥10,000	ヴァンパイア(ソフトボード)	¥8,000
アンダーカバーコップス	¥18,000	パーフェクトソルジャーズ	¥15,000
イシターの復活	¥150,000	ピンポンキング	¥15,000
大江戸ファイト(流血版)	¥12,000	ぷよぷよ通	¥25,000
キャメルトライ(センサー付F2)	¥20,000	プリルラ F2	¥65,000
クレイジーコングPART II	¥10,000	ボンジャック	¥10,000
スーパーX	¥12,000	メタルブラック F2	¥60,000
ゼクセクス	¥25,000	雷電 II	¥40,000
ゼロウイング	¥8,000	スーパーリアル麻雀PV	¥20,000
トリオザパンチ	¥25,000	バニラシンドローム	¥30,000
ニューマンアスレチック	¥8,000		
バックファイア！	¥30,000		

地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F。Ⓟ有

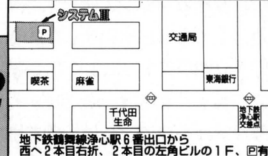
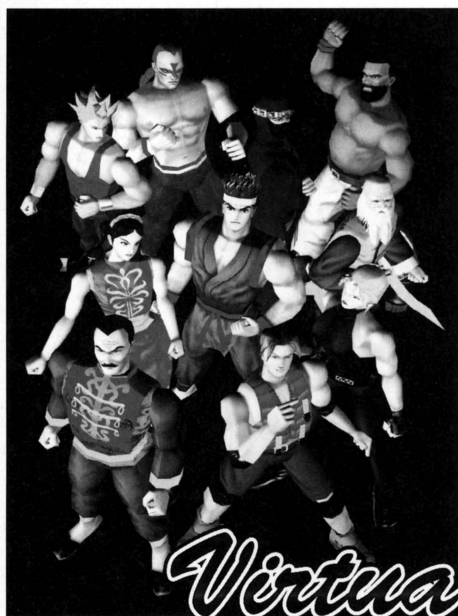
きゅ～ システムⅢ
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.年中無休です。

SOFT BANK

セガサターン版

バーチャファイター2 パーフェクトガイド

★キャラ別の技解説＆戦術解説
★対CPU戦＆ランキングモードの攻略
★デュラルの使用法やコマンドも掲載
★セガサターンマガジン本誌に掲載された
紹介・攻略ページを再録!!

SEGA SATURN
MAGAZINE編集部 編
AB判・定価1,100円

好評発売中!

© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1994,1995

ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド

好評発売中!

SEGA SATURN
MAGAZINE編集部 編

登場キャラクター45体の技紹介や、ストーリーモードの徹底攻略、裏ワザの紹介まで網羅した、「ガーディアンヒーローズ」を楽しむために必要不可欠な一冊。

A5判・定価880円

セガサターン用、格闘アクションゲーム「ガーディアンヒーローズ」を完全攻略!

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

■定価は税込みです。　■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101

Theスーパーファミコンで好評連載
のコラムが本になった!

好評発売中!

B6判・240ページ
定価1,000円

ゲームマシンはデイジーデイジーの歌をうたうか

小野不由美　著
水玉螢之丞　画

ゲームブームといわれて、すでに10年あまり。これほど長い間、ブームといわれ続けたジャンルがあったでしょうか?最初は子供の遊びであったゲームを今は大の大人までやる時代。いったいゲームの魅力とは、なんなんだろう。かつては、ゲームからいちばん遠い存在であったはずの大人の、しかも女性の小野不由美さんが、ゲームへの熱い思いをかたりかけてくれます。ああ、そうだったよなあと共感するもよし、自分との違いにおどろくもよし。ともかく楽しめる一冊でしょう。

ゲームデザイナー
堀井雄二

Theスーパーファミコン編集部 責任編集

スーパーファミコン オールゲーム カタログ Vol. 3

**1996年1月31日までに発売された
スーパーファミコンソフトすべてを掲載した完全保存版!**

好評発売中!

各ゲームの内容紹介からスペック、ゲーム評価、「Theスーパーファミコン」誌上の読者投票による「オールゲームチャート」の得点などなど盛りだくさんな内容でお届けします。巻末には、50音順、メーカー別、発売順のソフトインデックスおよびソフトジャンルの傾向、出荷本数ベスト10など、詳しいデータも同時掲載。

AB判・224ページオールカラー・定価1,200円

〈新刊〉

RPG幻想事典

戦場の乙女たち

司 史生/坂東いるか ほか 著

歴史上活躍した女性たちの物語を史実に基づき様々な角度から解説。世界各地で戦った女性達の美しく、力強く、そして哀しい物語は、歴史・民族学的にも興味深い内容です。

A5判・定価2,000円

■定価は税込みです■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL03-5642-8101
SOFT BANK

Super Game Anthology Comic Series

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

株式会社アトラスより好評発売中のプレイステーションソフト「豪血寺一族2〜ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

A5判・200ページ
定価880円

スーパーリアル麻雀PV パラダイス オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、コミックだけのオリジナルストーリーで大活躍！
真行寺たつや、うらべ·すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック＆イラストが満載！

A5判・240ページ
定価980円

闘神伝アンソロジーコミック

美少女キャラ“エリス”を中心に、すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る永久保存版コミック！

A5判・200ページ　定価880円

続刊　4月中旬発売予定!
闘神伝2アンソロジーコミック
A5判
予価880円

THE PLAYSTATION BOOKS　好評発売中!
闘神伝2パーフェクトガイド
A5判
定価880円

遥か南海の孤島に存在する架空の高校「蓬莱学園」。
テーブルトークRPG「蓬莱学園」の世界を様々な楽しい企画を盛り込みながら解説。リアルタイムで変化し続ける蓬莱ワールドの「今」を伝える、ファン必携のシリーズ。

蓬莱学園DX1　遊演体 編著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,300円

蓬莱学園DX2　遊演体 編著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,400円

蓬莱学園108の謎　ゆうせぶん/賀東招二 著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,500円

SOFTBANK CD-BOOK
メモリアルドラマCD＆ファンブック

ラングリッサーII　B5判・定価3,800円

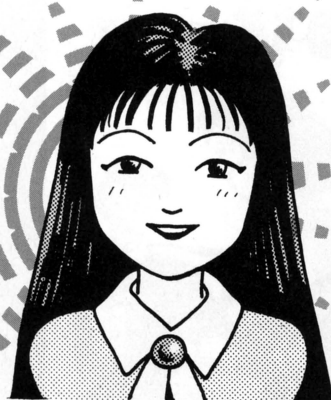
ファンタシースター　B5判・定価3,900円

ファンタシースター 公式設定資料集　B5判・定価1,600円
★B4判特製ポスターつき

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101
SOFT BANK

FROM 六本木・東京

右京万里が占う 今月の運勢

平成8年4月の運命星の位置と暗示

新年度スタートでなんとなくうきうき気分の中、人とのつながりを強くしたり、友好関係をもつにはいい時期。信用の星四緑が活発な方向東にあるため約束事や交渉事には、よい結果がみられそう。

金銭の星七赤には暗剣殺がついているので、お金の出し入れには要注意。増えることはなく、減る傾向にある。それから、暴力的災害運があるので夜道は気をつけて。

★★★今月の方位現象★★★

東／信用を得て仕事は順調に進む
東南／失敗招き財なくす。別れあり
南／考えの相違生じ衝突から別離
西南／よき指導者あり新しい展開が
西／助けあり。物事順調に進む
西北／事故やケガ、けんか起こす
北／よい友に恵まれる。盗難注意
東北／身の回りに状況変化がみられる

五黄土星

昭和43・52・61年生まれ

東南

いいところまで来ても邪魔が入ってなかなか思うようにいきません。ひとりで解決しようとせず、専門の人に相談したり、お友達に手伝ってもらうと早くスムーズにいくでしょう。今月は人とのつながり次第で運が分かれるので、付き合いを大切に。頻繁な連絡が吉。

一白水星

昭和38・47・56年生まれ

南

ついけんか腰になってしまい、仲のよかったお友達との間にも溝が。怒る気持ちをぐっとこらえて、自分から謝ってしまいましょう。

今月はアイデアの月です。集中してじっくり考えていると、驚くようなよいプランが浮かんできてすばらしいものができそう。

三碧木星

昭和36・45・54年生まれ

西南

月の初めはテンポが合わず思うように進みませんが、あるきっかけでまったく違う方向に展開があり、それからはどんなことでもうまく解決していきます。積極的にチャレンジしてライバルに差をつけましょう。紺色の洋服が幸運をもたらします。

四緑木星

昭和44・53・62年生まれ

東

旅行や食事の誘いが相次ぎ賑やかな毎日です。人が集まったところに運命が変わるきっかけが潜んでいるので、積極的に出かけましょう。

九紫火星の人は、よいアドバイスを与えてくれるので、近くにいると得することが多いですよ。

六白金星

昭和42・51・60年生まれ

中宮

病気で寝込んだり、けがをすることがあるので注意してね。

あまり遠いところへの移動は避けたほうが無難です。

お友達運がよい月なので、連絡をとったり会ったりすることが吉。思わぬプレゼントがあったり、うれしい情報が舞い込みます。

八白土星

昭和40・49・58年生まれ

西

よいことと悪いことの繰り返しで波の多い月です。調子に乗ってきたと思ったら、すぐに気を引き締めること。スランプと感じたら、反対にがんばりましょう。すぐに立ち直って順調にいくはずです。重要な役目を与えられて、みんなの信頼が集まります。

九紫火星

昭和39・48・57年生まれ

東北

急に本を読んだり勉強したくなります。何かに燃えたい気持ちがわいてきて、前向きな毎日が続き今が飛躍のチャンス。

お稽古事やスポーツに打ち込むことに最高の時期です。かなりの上達が期待できそう。

赤い色に幸運あり。西南が吉。

二黒土星

昭和37・46・55年生まれ

北

目の前が開けて、新しい自分のスタートにぴったりの月です。

堅実なあなたには、長く続けていけそうなアウトドアものがお勧めです。ひと回りもふた回りもあなたを大きくしてくれて、お友達の輪も広がります。

目上の人から吉報あり。

七赤金星

昭和41・50・59年生まれ

西北

精神的に追いつめられそう。心の拠り所の恋人ともうまくいかず、誰か私の悩みを聞いて！ 状態が続きます。危険と思っていた人と接近があり、つい仲よくなりそうですが、ぐっとこらえて距離を保つことが大切です。

黄色の多い環境にいて運気大。

右京万里／東京・六本木で「右京万里占い相談室」を開設。相性、恋愛問題等の的確な占いで評判となる。

お知らせ

1995年9月創刊以来みなさんにご愛読いただきましたアーケードゲームマガジンですが、今月号をもって休刊することになりました。約半年の間でしたが、ご声援大変ありがとうございました。今後ともセガサターンマガジン、ザ・プレイステーション、ザ・スーパーファミコンという弊社の既刊誌はもちろんのこと、これから刊行予定のゲーム関連の新創刊誌もどうぞよろしくお願いいたします。

超鉄ブリキンガー

© 1996 SAURUS ™

BRIKINGER

爆炎の彼方より鉄(くろがね)生(な)ル者(もの)現る!!

PLAYER SELECT

ステージは分岐制。選んだルートによってストーリーも変化し、それぞれのステージでは個性的なボスキャラクターが待ち構えている!!

3DCGが構築するマルチストーリーシューティング・ゲーム

アーケードに近日登場!!

ショットボタン連打で、ブリキンガーの攻撃は、さらにパワーアップ。プレーヤーが頑張ればブリキンガーも頑張る!!

超ド級ゲーム『ネオジオ』

■NEOGEOはSNKの商標です。

■ 製造・販売元

The Future Is Now

SNK® 株式会社エス・エヌ・ケイ

本　社	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)3311 （大代表）
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル	TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4	TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

■ 開発元

株式会社ザウルス

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
TEL. 03-3222-1721 FAX. 03-3222-1728

ザウルス・ホームページ アクセス先
http://www.neogeo.co.jp/saurus/